

STARFINDER®



LIVRE DE RÈGLES

DÉCOLLEZ POUR LES ÉTOILES

Décollez pour une galaxie d'aventures avec le jeu de rôles Starfinder ! Enfilez votre armure assistée et saisissez votre fusil laser magiquement amélioré pour enquêter sur les mystères d'un univers étrange avec les courageux membres d'équipage de votre vaisseau spatial. Voici ce que vous trouverez dans ce livre :

- Toutes les règles dont vous avez besoin pour jouer ou mener une partie de Starfinder.
- Sept classes de personnage, depuis le soldat d'élite et l'agent furtif, jusqu'au technomancien qui pirate les propriétés physiques et au mystique qui manipule les esprits.
- Des races de personnage, à la fois nouvelles et classiques, depuis les androïdes, les shirrens insectoïdes, les ysokis à l'allure de rat et les vesks reptiliens jusqu'aux nains et aux elfes d'un futur lointain.
- Une exploration approfondie du cadre de campagne Starfinder, notamment ses planètes, ses dieux, ses factions et ses menaces.
- Plusieurs centaines d'armes, de sorts, de gadgets technologiques, d'objets magiques et autres options pour équiper tous types de personnages.
- Des règles et conseils pour utiliser le contenu du jeu de rôles Pathfinder avec Starfinder.



STARFINDER

LIVRE DE RÈGLES





Directeur de la création Starfinder • James L. Sutter
Directrice de création de la conception Starfinder • Sarah E. Robinson
Responsables de la conception Starfinder • Robert G. MacCreary et Owen K.C. Stephens

Équipe de conception Starfinder • Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland et Mark Seifter
Auteurs • Alexander Augunas, Judy Bauer, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Jason Keeley, Robert G. MacCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, Stephen Radney-MacFarland, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter et Josh Vogt
Développeur de la société Starfinder • Thurston Hillman

Illustration de la couverture • Remko Troost

Illustrations intérieures • Alexandur Alexandrov, David Alvarez, Rogier van de Beek, Leonardo Borazio, Tomasz Chistowski, Taylor Fischer, David Franco Campos, Sebastien Hue, Guido Kuip, Robert Lazzaretti, Mikael Léger, Victor Manuel Leza Moreno, Setiawan Lie, Damien Mammoliti, David Melvin, Mark Molnar, Mirco Paganessi, Jose Parodi, Miroslav Petrov, Hugh Pindur, Roberto Pitturru, Pixaoloid Studios (Aleksandr Dochkin, Nothof Ferenc, Gaspar Gombos, David Metzger, and Mark Molnar), Maichol Quinto, Pavel Rtitsev, Connor Sheehan, Firat Solhan, Remko Troost, Leon Tukker, Ben Wootten et Joshua Wright

Rédacteur en chef • F. Wesley Schneider

Directeur de la création Pathfinder • James Jacobs

Responsable du développement • Robert G. MacCreary

Développeur principal du jeu organisé • John Compton

Développeurs • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens et Linda Zayas-Palmer

Gestion des rédacteurs • Judy Bauer

Rédacteur principal • Christopher Carey

Rédacteurs • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar et Josh Vogt

Responsable de la conception • Jason Bulmahn

Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland

Concepteurs • Logan Bonner et Mark Seifter

Directeur artistique • Sonja Morris

Principaux concepteurs graphiques • Emily Crowell et Adam Vick

Gestion du projet • Jessica Price

Coordination du jeu organisé • Tonya Woldridge

Éditeur • Erik Mona

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez

Directeur financier • John Parrish

Directeur des ventes • Pierce Watters

Associé des ventes • Cosmo Eisele

Directrice marketing • Jenny Bendel

Coordinateur des services extérieurs • Dan Tharp

Directeur de la licence • Michael Kenway

Gestion du personnel • Ashley Kaprielian

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur technologique • Dean Ludwig

Responsable logiciels • Gary Teter

Directeur du contenu digital et de la communauté • Chris Lambertz

Coordinateur de la boutique internet • Rick Kunz

Équipe du service clientèle • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter et Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe du site internet • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes et Erik Keith

Pour Black Book Éditions

Directeur de publication : David Burckle

Traduction : Jean Cyril Amiot, Aurélie Pesseas, Philippe Tessier

Relecture : Sélène Meynier, Aurélie Pesseas

Mise en page : Jérôme Cordier

L'Équipe de Black Book Éditions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée

Édité par Black Book Éditions.

50 rue Jean Zay, 69800 St Priest.

Dépôt légal : Juin 2018.

ISBN : 978-2-36328-454-9 / ISBN (collector) : 978-2-36328-463-1

ISBN (PDF) : 978-2-36328-455-6

Imprimé en UE.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

black-book-editions.fr



This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder.

Product Identity : The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the term skyfire, and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). [Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous open game content, or that are in the public domain are not included in this declaration.]

Open Game Content : Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Core Rulebook © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Role-playing Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 : PRÉSENTATION 4

CHAPITRE 2 : CRÉATION DE PERSONNAGES 12

Les étapes pour créer son personnage 14

Les valeurs de caractéristique 18

Santé et persévérance 22

Alignement 24

Progression des personnages 26

Les Thèmes de personnage 28

CHAPITRE 3 : RACES 38

Androïdes 42

Humains 44

Kasathas 46

Lashuntas 48

Shirrens 50

Vesks 52

Ysokis 54

CHAPITRE 4 : CLASSES 56

Agent 60

Émissaire 68

Mécano 76

Mystique 90

Solarien 100

Soldat 110

Technomancien 118

Archétypes 126

CHAPITRE 5 : COMPÉTENCES 130

CHAPITRE 6 : DONS 150

CHAPITRE 7 : ÉQUIPEMENT 164

Armes 168

Armures 196

Augmentations 208

Ordinateurs 213

Équipements technologiques 218

Objets magiques 222

Objets hybrides 226

Véhicules 228

Autres achats 230

CHAPITRE 8 : RÈGLES TACTIQUES 236

Bases du combat 240

Actions en Combat 244

Blessures et mort	250
Modificateurs de combat	253
Déplacements et position	255
Sens	260
Pouvoirs spéciaux	262
Bonus et malus	266
Définir les effets	268
États	273
Règles tactiques des véhicules	278
Poursuites entre véhicules	282
CHAPITRE 9 : VAISSEAUX SPATIAUX	288
Voyage spatial	290
Construire des vaisseaux	292
Exemples de vaisseaux	306
Combats spatiaux	316
CHAPITRE 10 : MAGIE ET SORTS	328
Magie	330
Sorts de Mystique	336
Sorts de Technomancien	338
Descriptions des sorts	340
CHAPITRE 11 : MENER LE JEU	386
Aventures et campagnes	388
Environnement	394
Pièges	410
Afflictions	414
Comment lire un profil ?	420
CHAPITRE 12 : UNIVERS	422
Chronologie des Mondes du Pacte	426
Les Mondes du Pacte	428
Au-delà des Mondes du Pacte	462
Le Grand Au-delà	470
Factions et organisations	472
Fois et religions	482
Menaces	494
CHAPITRE 13 : L'HÉRITAGE PATHFINDER	498
Conversion de Pathfinder	500
Races de Pathfinder	506
GLOSSAIRE	512
INSPIRATION	516
INDEX	518
FEUILLE DE PERSONNAGE	522
FEUILLE DE VAISSEAU	524







BIENVENUE DANS STARFINDER

S'enfoncer dans des ruines extraterrestres en quête de magie perdue. Se montrer plus intelligent que les technomanciens corporatistes et leur armée de robots dans les rues sordides d'une station spatiale. Mitrailler un croiseur d'assaut piloté par un dragon à bord de votre vaisseau spatial, défendre une nouvelle colonie contre de redoutables prédateurs aliens ou établir un premier contact avec un empire extraterrestre encore inconnu.

Que vous utilisiez des fusils lasers, une armure assistée, de la magie ésotérique ou vos simples talents de persuasion, Starfinder est un jeu de rôle où des héros influent sur les événements de la galaxie lors de chacune de leurs aventures.

POUR COMMENCER

Dans Starfinder, vous et vos amis jouez les membres d'équipage d'un vaisseau spatial chargés d'explorer les mystères d'un univers étrange. Au sein du cadre de jeu, il n'y a pourtant aucune limite aux types de personnages que vous pouvez incarner ou aux histoires que vous voulez raconter. Rejoindrez-vous la société des explorateurs d'étoiles pour dénicher des technologies aliens ou partirez-vous en quête de renommée et de richesses en tant que mercenaire corporatiste ? Peut-être êtes-vous un Xéno-protecteur qui combat pour protéger l'écologie de nouvelles planètes, un détective mystique capable de lire dans les esprits, ou un assassin armé d'une épée magique qui tente d'expié les sinistres erreurs de son passé. Quelle que soit votre mission, vous et votre équipage aurez besoin de toutes vos ressources en matière de magie, d'armes et de présence d'esprit pour y parvenir. Mais, par-dessus tout, vous aurez besoin les uns des autres.

Avant de vous emparer de votre pistolet arc et d'embarquer pour l'aventure, il y a plusieurs choses essentielles que vous devez savoir pour être un maître de jeu ou un joueur d'une partie de Starfinder. Si vous êtes déjà expérimenté en matière de jeu de rôle, n'hésitez pas à passer à la page suivante.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Starfinder est un jeu de rôle (JdR) sur table : une histoire interactive où un joueur – le maître de jeu – plante le décor et propose des défis, pendant que les autres joueurs jouent chacun le rôle d'un héros de science-fiction qui tente de surmonter ces défis. En réagissant aux situations en fonction de la personnalité et des capacités de leur personnage, les joueurs participent au développement de l'intrigue, l'issue de chaque scène (appelée une « rencontre ») menant à la suivante. Des jets de dés associés à des statistiques prédéterminées ajoutent une dose de chance et déterminent si les personnages réussissent ou échouent les actions qu'ils tentent. Vous pouvez comparer un JdR à une pièce de théâtre : les joueurs sont les acteurs, tandis que le maître de jeu est le metteur en scène. Mais nul besoin d'être un acteur ou un conteur accompli pour jouer à ce jeu ; décrivez simplement ce que souhaite faire votre personnage et laissez le maître de jeu et les règles faire le reste !

Les joueurs

Avant le début du jeu, les joueurs inventent le plus souvent l'histoire et la personnalité de leurs propres personnages joueurs. Il est possible de jouer plusieurs personnages en même temps mais c'est généralement lorsque chaque joueur n'a qu'un seul personnage que l'on s'amuse le plus. Les joueurs peuvent ainsi véritablement incarner leur rôle. En plus d'imaginer les concepts de leurs personnages, les joueurs utilisent les règles du jeu pour créer les statistiques numériques de leurs personnages qui déterminent leurs caractéristiques, ainsi que leurs forces et faiblesses. Le chapitre 2 fournit les instructions détaillées sur la méthode de création d'un personnage et vous indiquent les règles appropriées à lire dans d'autres chapitres. Il existe des tonnes de règles optionnelles dans ce livre, elles vous aideront à personnaliser une variété infinie de personnages et c'est une des raisons pour laquelle ce livre est si épais !

Pendant le jeu, chaque joueur décrit les actions qu'effectue son personnage. Certains joueurs aiment particulièrement interpréter directement leur personnage (c'est ce qu'on appelle le « roleplay ») lors des événements en jeu, comme s'ils étaient véritablement leur personnage, tandis que d'autres décrivent les actions de leur personnage comme s'ils racontaient une histoire. Jouez de la façon qui vous convient le mieux !

Beaucoup de situations pendant une partie de Starfinder impliquent l'application de règles qui gouvernent la façon dont ces situations sont résolues. Quand un combat éclate, par exemple, les règles

du chapitre 8 expliquent comment attaquer, se défendre, se déplacer et ainsi de suite. Toutes les règles dont les joueurs ont besoin pour jouer à Starfinder se trouvent dans ce livre.

Le maître de jeu

Là où les autres joueurs doivent créer leur personnage pour jouer à Starfinder, le maître de jeu (ou MJ) est celui qui raconte l'histoire et contrôle le monde. Le maître de jeu est un joueur mais, pour plus de simplicité, ce livre et les autres produits Starfinder font référence à lui en utilisant le terme de maître de jeu, ou MJ, alors que le terme tout simple de joueur est utilisé pour désigner les autres joueurs. Le maître de jeu doit détailler les situations qu'il souhaite faire vivre aux joueurs et qui forment l'histoire globale qu'il souhaite raconter. Il doit réfléchir aux actions des personnages joueurs (ou PJ) et à la façon dont elles affecteront ses plans, en comprenant les règles et les statistiques utiles lors des défis qu'ils devront surmonter au fil de l'aventure.

Beaucoup de meneurs de jeu trouvent amusant et pratique de mener des aventures toutes faites où l'histoire et la préparation des éléments mécaniques du jeu sont en grande partie réalisées. La gamme des campagnes Starfinder remplit avantageusement ce rôle. D'autres meneurs de jeu préfèrent préparer des histoires originales et nombreux sont ceux qui combinent ces deux méthodes. Quoi qu'il en soit, les règles du chapitre 11 aident les meneurs de jeu à déterminer quels personnages ou créatures représentent des adversaires appropriés pour un groupe donné de personnages joueurs, et conseillent comment arbitrer n'importe quelle situation, depuis l'absence de gravité et les dangers environnementaux jusqu'aux types de butin que les PJ devraient obtenir en récompenses lorsqu'ils atteignent leurs objectifs.

Pendant le jeu, les joueurs lancent des dés et utilisent les statistiques de leur personnage joueur pour déterminer comment les actions en jeu sont résolues. Comme un arbitre ou presque, le maître de jeu est celui qui décide, au final, du succès ou de l'échec de toutes les actions entreprises et il peut toujours ignorer les règles s'il n'est pas d'accord avec leur interprétation ou s'il a l'impression que certaines d'entre elles gâchent l'ambiance.

Un nombre illimité d'aventures

On peut jouer à un jeu de rôle comme Starfinder aussi longtemps que le maître de jeu a une histoire à raconter et qu'il aime l'approfondir et la faire évoluer avec ses joueurs. Le jeu peut ainsi durer quelques heures, si l'histoire est courte et indépendante, ou plusieurs années. Chaque fois que le maître de jeu et les joueurs prennent place pour jouer, on appelle ça une session de jeu – la plupart des sessions durent quelques heures. Les parties se composent généralement de plusieurs sessions liées les unes aux autres qui, ensemble, forment une histoire complète appelée « aventure ». On peut jouer des histoires courtes lors

d'une seule session ; le terme « one-shot » est alors souvent utilisé pour les désigner. Certaines parties se prolongent sur de nombreuses sessions ou permettent de jouer plusieurs aventures distinctes mais liées les unes aux autres ; on appelle ce type de parties une « campagne ».

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Ce livre contient toutes les informations nécessaires pour jouer à Starfinder, que vous soyez joueur ou maître de jeu. Certains peuvent vouloir se plonger directement dans les règles et dans la création de personnages expliquée dans le chapitre 2, d'autres découvrir d'abord l'univers de Starfinder en parcourant le chapitre 12.

Pour les joueurs souhaitant créer des personnages, le chapitre 2 fournit une explication étape par étape du processus, avec des renvois aux chapitres pertinents. Le chapitre 3 poursuit par des informations sur les différentes races essentielles qu'il est possible de jouer, et le chapitre 4 présente les classes qui déterminent les compétences et aptitudes de votre personnage. Les chapitres 5 à 7 donnent des informations pour personnaliser en profondeur les aptitudes et l'équipement de votre personnage, tandis que le chapitre 10 couvre la magie et les sorts utilisés par les personnages dotés d'aptitudes surnaturelles. N'hésitez pas à lire attentivement certaines ou la totalité de ces sections avant de procéder à la création d'un personnage. Voir la première étape de La création de personnage à la page 14 pour plus d'informations.

En plus des informations sur la création de personnages, ce livre contient également les règles nécessaires pour jouer au JdR Starfinder. Les combats tactiques, les déplacements et les règles associées forment une part importante de Starfinder, tout comme les combats spatiaux. Vous les trouverez dans les chapitres 8 et 9. Les joueurs devraient parcourir ces chapitres lorsqu'ils apprennent à jouer à Starfinder, et il est essentiel que les meneurs de jeu les comprennent pour que le jeu et l'arbitrage des règles puissent se dérouler sans accroc.

Les meneurs de jeu devraient également parcourir le chapitre 11 qui rassemble les règles essentielles pour les MJ, telles que les environnements courants dans Starfinder, les dangers comme les pièges et

les poisons, des instructions pour créer des rencontres, préparer et mener des parties, entre autres. Ils devraient également particulièrement bien connaître l'univers présenté dans le chapitre 12. Les MJ qui connaissent le JdR Pathfinder et qui veulent inclure des éléments de ce jeu dans leurs aventures Starfinder pourront lire le chapitre 13 qui explique comment incorporer des éléments de ce premier jeu à celui-ci.

En plus de ce livre, vous avez juste besoin de quelques éléments supplémentaires pour jouer et mener une partie de Starfinder. Vous avez besoin, avant tout, d'un maître de jeu préparé et de joueurs dont les personnages ont été créés à l'avance. (Des feuilles de personnages vierges sont fournies à la fin de ce livre et en ligne sur le site **black-book-editions.fr**). Vous avez également besoin de crayons et, au minimum, d'un jeu de dés polyédriques. On fait référence à chaque dé par un « d » suivi par le nombre de faces qu'il possède (ainsi, un dé à quatre faces se dit d4). Vous avez besoin au minimum d'un d4, d'un d6, d'un d8, d'un d10 et d'un d20, ainsi que de dés de pourcentage (« d100 ») qui génèrent un nombre entre 1 et 100 (et que l'on peut simuler en lançant deux dés à 10 faces). Vous avez également besoin d'un plateau de jeu pour les combats tactiques dont les cases carrées font 2,5 centimètres de côté et d'un autre pour les combats spatiaux avec des hexagones de la même dimension, ainsi que des pions ou des figurines pour représenter vos personnages et les vaisseaux.

Vous ne savez pas vraiment par où commencer ? Le *Starfinder Flip-Mat : Basic Terrain* et le *Starfinder Flip-Mat : Basic Starfield* sont des plateaux de jeu indispensables pour jouer. Vous pouvez trouver des figurines et des pions en carton comme le *Starfinder Core Rulebook Pawn Collection* sur le site **black-book-editions.fr**, ainsi que des assortiments de dés et autres accessoires de jeu.

QUELQUES CONCEPTS DE BASE

Pour exploiter au mieux le contenu de ce livre, il vaut mieux se familiariser avec plusieurs abréviations et termes essentiels. On fait régulièrement référence à eux dans l'ensemble de ce livre et beaucoup sont des termes couramment utilisés dans les jeux de rôle en général. Vous trouverez un glossaire plus complet à la page 512.

1d6, d20, etc.

Ces nombres sont les abréviations de jets de dés qui indiquent quel(s) dé(s) lancer pour déterminer un nombre variable, tel que le montant de dégâts qu'inflige une arme. La première valeur vous indique le nombre de dés à lancer, et la deuxième valeur le nombre de faces du ou des dés ; s'il n'y a aucune valeur avant le « d », lancez simplement un dé. Par exemple, « lancez 2d8 » signifie que vous devez lancer deux dés à huit faces et « lancez un d20 » que vous devez lancer un dé à vingt faces. De temps en temps, vous aurez besoin de lancer un d3. Si vous ne possédez aucun dé à trois faces, lancez un d6 à la place : on considère qu'un résultat de 1 ou 2 est un 1, de 3 ou 4 un 2, et de 5 ou 6 un 3.

Abréviations

Starfinder utilise de nombreux termes de jeu exprimé généralement sous forme abrégée, notamment DV (pour dés de vie), PE (pour points d'endurance) et PP (pour points de persévérance). Si vous ne savez pas ou plus ce que signifie une abréviation, toutes sont expliquées dans le glossaire à partir de la page 512.

Classe d'armure (CA)

C'est un nombre qui représente la difficulté éprouvée par votre personnage pour frapper un ennemi en combat. Un personnage a deux classes d'armure : une classe d'armure énergétique (CAE) et une classe d'armure cinétique (CAC).

Combat

En général, les affrontements sont des combats tactiques entre individus qui se déroulent sur un plateau de jeu quadrillé et dont les détails sont expliqués dans le chapitre 8. Le combat peut aussi faire référence aux affrontements spatiaux qui se déroulent sur un plateau de jeu composé d'hexagones. Vous trouverez les détails de ce type de combat dans le chapitre 9.

Créature

Une créature est un participant actif dans l'histoire ou le monde. Les créatures sont les personnages joueurs (PJ), les personnages non joueurs (PNJ) et les monstres.

Degré de difficulté (DD)

Lorsqu'une créature effectue un test afin d'accomplir une tâche donnée, le résultat de son test doit être égal ou supérieur à cette valeur appelée degré de difficulté.

Jet d'attaque

Un jet d'attaque est le jet d'un d20 qui représente la tentative de votre personnage lorsqu'il frappe une créature en combat.

Jet de sauvegarde

Un jet de sauvegarde est le lancer d'un d20 qui représente la tentative de votre personnage pour éviter ou réduire un effet nocif.

Maître de jeu (MJ)

Le maître de jeu est le joueur qui statue sur les règles et contrôle les divers éléments de l'histoire et du monde de Starfinder que les joueurs explorent. La tâche d'un MJ consiste à proposer un jeu amusant aux règles justes – il veut que les joueurs atteignent leurs objectifs à la fin de l'histoire, mais seulement après avoir surmonté de nombreux dangers en prouvant leur héroïsme.

Modificateur

Un modificateur est un nombre ajouté à un jet d'attaque, à un jet de sauvegarde ou à un test de compétence. Il peut être positif ou négatif.

Monstre

Un monstre est un personnage non joueur. En général, les monstres sont trop étranges ou trop peu intelligents pour être des personnages joueurs, ou il est impossible qu'ils le deviennent pour d'autres raisons. Un monstre peut être l'adversaire ou l'allié d'un personnage ou remplir n'importe quel autre rôle.

Niveau

Un niveau est une indication de la puissance relative dans le jeu. Il existe plusieurs types de niveau. Le niveau de classe est le nombre de niveaux d'une classe spécifique qu'un personnage possède. Le niveau de personnage est la somme des niveaux d'un personnage pour toutes les classes qu'il possède. On peut également associer le niveau à un sort, à un objet ou à une autre mécanique dont l'effet varie en fonction du niveau et qui entre dans le cadre des règles du jeu.

Personnage joueur (PJ)

C'est un personnage contrôlé par un joueur.

Personnage non joueur (PNJ)

Un personnage non joueur est contrôlé par le MJ dans le but d'interagir avec les joueurs et de permettre le déroulement de l'histoire.

Points d'expérience (PX)

Souvent appelé plus simplement « expérience », ces points qu'un personnage accumule en surmontant des épreuves permettent de déterminer son niveau d'expertise global. Quand les personnages accumulent suffisamment de points d'expérience, ils gagnent un niveau (voir « Progression des personnages » à la page 26).

Points de vie (PV) et points d'endurance (PE)

Les points d'endurance représentent la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant d'être réellement blessé, tandis que les points de vie représentent les blessures sérieuses que vous pouvez encaisser avant de tomber inconscient ou de mourir. Les points d'endurance sont perdus avant les points de vie et sont beaucoup plus faciles à récupérer. Voir la page 22 pour une explication détaillée.

Échelon

L'échelon est une estimation de puissance similaire au « niveau » qui est utilisé dans le cas des ordinateurs, des vaisseaux spatiaux, et d'autres éléments.

Rencontre

Une rencontre est une situation où les personnages sont confrontés à une épreuve. Elle peut être une épreuve de roleplay où ils doivent obtenir des informations, une bataille physique, un piège ou une énigme, ou quoi que ce soit d'autre qui nécessite que les joueurs utilisent leur intelligence ou les statistiques de leur personnage. Les personnages gagnent généralement des points d'expérience après avoir relevé les défis d'une rencontre.

Roleplay

Le roleplay, c'est décrire les actions d'un personnage en l'interprétant directement et en adoptant son point de vue. On dit d'un joueur qu'il est « dans la peau de son personnage » lorsqu'il adopte son point de vue pour parler ou pour décrire ce qu'il fait.

Round

Lors des combats tactiques, un round est une unité de temps équivalente à 6 secondes dans le monde de Starfinder ; chaque personnage capable d'agir peut jouer son tour une fois par round. Lors des combats spatiaux, un round se compose de trois phases d'action et n'équivaut à aucune durée précise.



Test

Un test est le jet d'un d20 modifié ou non par les statistiques de votre personnage ou une autre valeur. Les types les plus courants sont les tests de compétence, les tests de caractéristique (qui déterminent si vous parvenez ou non à accomplir une tâche) et les tests d'initiative (qui déterminent à quel moment vous agissez lors d'un combat).

PRÉSENTATION DU JEU

Comprendre, même succinctement, la façon dont se joue une partie de Starfinder vous aidera à assimiler les détails mécaniques du jeu. Voici les aspects les plus courants lors d'une partie de Starfinder.

Le roleplay

À chaque fois que vous parlez ou que vous décrivez les actions de votre personnage de son point de vue sans être engagé dans un combat, vous faites du roleplay. Ça peut être une négociation avec un marchand, l'explication de votre plan pour vous infiltrer dans une station de recherche, ou une simple conversation avec un autre joueur qui est lui aussi « dans la peau de son personnage ». Ces situations nécessitent souvent des tests de compétence lors desquels un joueur lance un dé à 20 faces et ajoute le modificateur correspondant à la compétence appropriée (voir le chapitre 5 pour en savoir davantage sur les compétences), mais elles peuvent également impliquer des sorts et autres pouvoirs spéciaux. Parfois, le roleplay peut aboutir à un combat tactique. Les meneurs de jeu devraient encourager les joueurs à se montrer créatifs et ingénieux lors des phases de roleplay, tout en veillant à ce que leurs actions aient des conséquences – n'insultez pas un parrain du crime susceptible si vous n'êtes pas prêt à vous défendre !

L'exploration

Starfinder est avant tout un space-opéra, l'exploration et la découverte de nouveaux mondes sont donc des éléments essentiels de ce

jeu. Dans Starfinder, on peut explorer une unique station spatiale, une nouvelle planète extra-terrestre, un système solaire distant ou les vastes confins de l'espace. Diverses situations de roleplay peuvent être prévues mais, lors d'une exploration, le MJ doit toujours décrire des scènes nouvelles et palpitantes découvertes par les PJ et avec lesquelles ils peuvent interagir. Les cultures, les environnements et autres merveilles et dangers sont extrêmement divers lorsque les PJ explorent de nouveaux sites. Les informations sur l'univers de Starfinder du chapitre 12 peuvent aider les MJ à décrire les sites dans lesquels s'aventurent les PJ et les règles du chapitre 11 expliquent comment gérer les aventures des PJ dans des sites étranges et dangereux en utilisant leurs statistiques et aptitudes.

Les combats tactiques

Quand les PJ affrontent une créature ou un personnage ou lorsqu'ils sont eux-mêmes attaqués, le jeu passe en phase de combat tactique. Lors d'un combat tactique, les personnages se déplacent sur un plateau de combat tactique, en attaquant ou en utilisant de la magie ou d'autres pouvoirs spéciaux et en se défendant contre leurs ennemis. Dans Starfinder, attaquer nécessite le plus souvent le jet d'un dé à 20 faces auquel on ajoute des modificateurs au résultat total que l'on compare aux statistiques des ennemis, telle que la classe d'armure, pour déterminer si une cible est touchée. Lorsque leurs attaques touchent, les personnages infligent un montant variable de dégâts en fonction de leurs armes et de leurs statistiques. Mais bien entendu, les ennemis peuvent riposter ! Vous trouverez toutes les informations sur les règles tactiques de Starfinder dans le chapitre 8.

Les combats spatiaux

Lors d'un combat entre vaisseaux spatiaux, les PJ pilotent leur vaisseau sur un plateau de combat spatial, en essayant de prendre la meilleure position pour faire feu sur leurs cibles tout en évitant les tirs ennemis. Vous trouverez toutes les informations sur les règles de combat spatial de Starfinder dans le chapitre 9.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

EXEMPLE DE JEU

Owen, le maître de jeu, mène la toute dernière aventure d'un groupe de cinq joueurs. Rob joue Kopupali, une mécano damaya lashunta, et VV-R9, son drone de compagnie. Judy joue Kostchek, une émissaire shirren qui adore les grenades. Amanda joue Pétale, une technomancienne ysoki qui bricole sans arrêt. Elle est la meilleure amie d'Obozaya, un soldat vesk menaçant joué par James. Crix, le solarien humain de Jason, est le cinquième et dernier membre du groupe. C'est une vedette égocentrique d'émissions diffusées en réalité virtuelle.



Crix



Kopupali



Kostchek



Obozaya



Petal

Les cinq héros ont accepté un contrat de l'AbadarCorp pour explorer un ancien temple sur un monde récemment découvert et ramener une mystérieuse machine qui devrait se trouver au cœur du site, d'après les rapports d'inspection préalables. Ils ont également entendu des rumeurs selon lesquelles ils ne seraient pas les seuls à tenter de récupérer cet artefact...



Vous êtes dans un long et sombre couloir aux murs recouverts de motifs représentant d'étranges tentacules. Il y a une porte au fond du couloir.



Crix Je passe devant pour que la lueur de mon arme stellaire illumine l'endroit.



Pétale Euh, Crix ? Tu sais que certains d'entre nous peuvent voir dans le noir, n'est-ce pas ? Ta lumière, c'est un énorme panneau qui dit « venez me manger ».



Obozaya Je suis le combattant le plus fort. C'est à moi que revient l'honneur de passer devant. Je me rapproche de la porte.



En vous rapprochant, vous voyez que la porte est verrouillée par une sorte de mécanisme complexe composé de pointes et d'engrenages.



Obozaya Ce n'est pas honorable. Il n'y a qu'une serrure de lâche.



Kopupali Pousse-toi, Obo, c'est à moi de m'occuper de ça. J'examine la serrure et j'essaye de la crocheter.



C'est une bonne idée. Tente un test d'Ingénierie.

Kopupali lance un d20 et obtient un 12. Elle ajoute le modificateur de +9 de sa compétence d'Ingénierie, pour un total de 21. Le MJ consulte ses notes qui indiquent le degré de difficulté de la serrure, un DD 20, ce qui signifie que le résultat du test de Kopupali est suffisant et qu'elle parvient donc à déverrouiller la porte.



Tu réussis à discerner une logique dans les runes et appuie sur trois d'entre elles dans le bon ordre. Ce faisant, la porte coulisse vers l'arrière puis le côté, ouvrant sur une nouvelle salle.



Obozaya Maintenant, c'est à moi que revient l'honneur d'entrer !

Le MJ dessine une grande salle sur le plateau de combat, avec plusieurs alcôves et un autre couloir qui permet d'en sortir.



Obo, une fois à l'intérieur, tu vois une salle de 6 mètres de haut avec un balcon plongé dans l'ombre à mi-hauteur. Au centre se trouve une statue qui ressemble à un oiseau géant avec des tentacules à la place des ailes et trois pierres précieuses vertes en guise d'yeux. Le cadavre d'un humain portant une armure moderne est affalé par terre à proximité. Est-ce que le reste du groupe entre dans la salle ?

Les joueurs discutent entre eux et décident d'entrer. Le MJ leur demande de placer les figurines sur le plateau de combat pour indiquer où ils se positionnent.



Kostchek J'inspecte le cadavre. Est-ce que je remarque quelque chose ?



Tente des tests de Sciences de la vie et de Culture.

Le test de Sciences de la vie sert à déterminer le type de la créature morte, tandis que celui de Culture sert à déterminer si Kostchek reconnaît ses vêtements ou d'autres identificateurs culturels. Kostchek lance un d20 pour chaque test et ajoute les modificateurs correspondants, pour un total de 7 en Sciences de la vie – pas très bon – mais de 23 en Culture. Le MJ décide qu'elle rate le premier test mais qu'elle réussit le second.



Honnêtement, tous les mammifères se ressemblent pour toi mais tu peux affirmer qu'on a tiré sur celui-ci, et tu reconnais le symbole sur son armure – c'était un membre de la légion du Feu céleste.



Kostchek Je révèle cette information aux autres. C'est peut-être l'un de nos concurrents ?



Pétale Nan, les Feux célestes ne pillent pas les temples – Ils laissent ça aux troufions comme nous. J'examine la statue.



Tente un test de Perception.

Pétale lance un d20 et obtient un 12. Elle ajoute ensuite son modificateur de Perception de +3, pour un total de 15. Un piège magique a été posé sur la statue que Pétale aurait pu repérer et donc éviter, mais comme le DD du test de Perception s'élève à 20, elle ne voit rien et le déclenche. Le piège est conçu pour se déclencher dès qu'une créature le touche. Le cas échéant, des éclairs surgissent en crépitant des yeux de la statue et infligent 2d6 dégâts d'électricité à la créature qui le déclenche. Le MJ lance 2d6 et obtient un total de 5 mais le piège autorise un jet de sauvegarde de Réflexes pour ne subir que la moitié des dégâts. Si Pétale le réussit, elle parvient à bondir pour esquiver les éclairs et éviter en partie les dégâts.



Quand tu touches la statue, les pierres précieuses à la place de ses yeux s'illuminent et un cri perçant et fantomatique résonne dans toute la pièce. Tente un jet de Réflexes.



Pétale Mince alors ! Encore ?!

Pétale lance un d20 et obtient un 6. Elle ajoute ensuite son modificateur de +3 au jet de sauvegarde de Réflexes, pour un total de 9, ce qui n'est pas suffisant pour battre le DD du jet de sauvegarde du piège qui s'élève à 15. Elle subit donc la totalité des dégâts.



Des éclairs verts surgissent des cristaux. Ils te projettent à travers la pièce et dressent tous les poils de ta fourrure. Tu subis 5 dégâts d'électricité.



Kopupali Jolie coupe de cheveux, raton.



Pétale Grossier personnage ! Mais bon, à ma décharge, les gemmes étaient brillantes...



Vous entendez des bruits de pas précipités provenant du couloir de l'autre côté de la pièce. Soudain, une dizaine de gobelins portant des combinaisons atmosphériques blindées surgissent dans la pièce !



Pétale Des gobelins ? Quelqu'un a envoyé des gobelins pour récupérer l'artefact ?



Kopupali Et bien, AbadarCorp a bien envoyé un rat.



Il est temps de se battre ! Faites des tests d'initiative.

Pour déterminer l'ordre du combat, chaque joueur lance un d20 et ajoute son modificateur d'initiative. Le MJ fait la même chose pour le groupe de gobelins. À présent qu'ils sont engagés dans un combat, les résultats de leur test d'initiative déterminent l'ordre dans lequel les divers participants vont effectuer leurs actions jusqu'à la fin de l'affrontement. Le MJ commence le premier round de combat avec celui qui a obtenu l'initiative la plus élevée puis passe à l'initiative directement inférieure, et ainsi de suite. Obozaya a obtenu un 18, Crix un 12, les gobelins un 10, Kostchek un 8, Kopupali un 7 et Pétale un 3.



Obo, tu joues en premier.



Obozaya Je déverrouille la sécurité de mon fusil et je tire sur le goblin le plus proche !

Obozaya lance un d20 et obtient un 13. Elle ajoute son bonus de +5 aux attaques effectuées avec cette arme, pour un total de 18. Son arme tire des projectiles et inflige des dégâts perforants, voilà pourquoi elle prend pour cible la classe d'armure cinétique du goblin qui s'élève à 11. Elle touche car le résultat de son jet d'attaque est égal ou supérieur à la CAC du goblin. Le MJ demande à Obo de déterminer les dégâts. Elle lance donc 1d6, obtient un 2 (les dégâts de l'arme) et ajoute 3 grâce à sa spécialisation martiale, pour un total de 5 dégâts.



Ta balle traverse l'épaule du goblin mais il parvient à rester debout.



Obozaya Ah, ah ! À moi le premier sang !



Crix, c'est à toi !



Crix Kopupali, veille à ce que la caméra de ton drone soit braquée sur moi pendant que je bondis en avant pour décapiter l'un de ces malfaisants gobelins avec ma lame stellaire ! Mes fans vont adorer.

Crix compte les cases de 1,50 mètre de côté sur le plateau de combat entre lui et le goblin le plus proche. Le trajet le plus rapide se compose de 2 cases en ligne droite puis 2 cases en diagonal. Se déplacer d'une case coûte 1,50 mètre de mouvement, tandis qu'un déplacement en diagonal coûte 4,50 mètres toutes les 2 cases. Il se déplace donc de 7,50 mètres, ce qui est inférieur à sa vitesse de déplacement maximale de 9 mètres. Il peut donc atteindre la position du goblin pour ce round. Il lance un d20 pour attaquer et obtient un 5. Il manie une arme de corps à corps (ou de « mêlée ») et ajoute donc son bonus de base à l'attaque de +3 et son modificateur de Force de +3, pour un total de 11 – juste assez pour toucher la CAC de 11 du goblin ! Il détermine les dégâts de son arme en lançant 1d6 et ajoute à nouveau son modificateur de Force et le bonus de sa spécialisation martiale pour un monstrueux total de 11 dégâts.



Ton arme transperce l'armure du goblin comme si c'était du beurre ! Le goblin paraît surpris puis s'effondre.



Crix Je me tourne vers la caméra et prend la pose avec ma lame qui émet une lueur dorée, puis murmure mon slogan : « Il vaut son pesant d'or ! »



Ne sois pas trop confiant car c'est au tour des gobelins de jouer. Et vu que tu représentes une véritable menace, le plus imposant d'entre eux veut en découdre ! Il a réussi, on ne sait comment, à mettre la main sur un fusil laser surdimensionné qu'il pointe sur toi.

Le MJ effectue le jet d'attaque du premier goblin, en le comparant à la classe d'armure énergétique de Crix car il utilise un laser. Il obtient un 20 naturel – c'est un coup critique ! Le MJ lance deux fois le dé de dégâts habituel – 2d8 au lieu de 1d8, pour un résultat de 13 – et ajoute 1d6 dégâts de combustion (pour un résultat de 2). Crix subit à présent les 13 dégâts puis 2 dégâts de combustion par round jusqu'à extinction des flammes.



Crix, le rayon laser touche ton joli minois. Tu subis 15 dégâts et les décorations de ton armure fondent et s'enflamment. Tu subis 2 dégâts de plus chaque round suivant tant que tu continues de la porter. Es-tu toujours debout ?

Crix consulte sa feuille de personnage. Il possède 11 points d'endurance et 9 points de vie. Il soustrait d'abord les dégâts de ses points d'endurance, il ne lui en reste donc plus, puis soustrait les 4 dégâts restants de ses points de vie. Il n'a donc plus aucun point d'endurance et il ne lui reste que 5 points de vie.



Crix Aie ! C'est tout juste. Je crie « Mon visage ! Mon beau visage ! »



Kostchek Tiens bon, Crix, tes fans ont besoin de toi !



Crix Kostchek, si je ne survis pas... veille au moins à ce que je reste coiffé...

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



CRÉATION DE PERSONNAGES

2



LES ÉTAPES POUR CRÉER UN PERSONNAGE

En tant que joueur du jeu de rôle Starfinder, vous devez avant tout créer un personnage. C'est un individu du monde de Starfinder que vous jouerez pendant les sessions de jeu et c'est à vous que revient la tâche de créer son historique et sa personnalité. Vous devez créer votre personnage en utilisant les mécaniques du jeu pour déterminer ses capacités initiales dans divers domaines d'activités et les aptitudes spéciales qu'il pourra utiliser pendant ses aventures.



FEUILLE DE PERSONNAGE

Pour chaque étape du processus de création d'un personnage détaillée ci-dessous, notez les informations nécessaires dans l'emplacement vierge approprié de votre feuille de personnage. Vous trouverez une feuille de personnage vierge à la fin de ce livre ou vous pouvez la télécharger gratuitement sur le site black-book-editions.fr.

Les instructions suivantes partent du principe que vous créez un personnage de niveau 1. Ces étapes sont présentées dans un ordre suggéré mais n'hésitez pas à les suivre dans l'ordre de votre choix.

Nombre des étapes ci-dessous vous demandent de remplir des emplacements vierges de votre feuille de personnage (voir les pages 520-521) mais remarquez que ce document est plutôt conçu pour faciliter son utilisation au cours du jeu et moins lors de la création du personnage – par exemple, dans plusieurs emplacements situés en haut de la feuille de personnage sont notés les derniers détails que vous déterminerez à la fin du processus de création de votre personnage.

Si vous créez un personnage de niveau supérieur, il vaut mieux commencer par ces instructions avant de passer à la page 26 pour suivre celles sur la façon dont les personnages progressent en gagnant des niveaux.

ÉTAPE 1 : CRÉER UN CONCEPT DE PERSONNAGE

Quel genre de héros de science-fiction voulez-vous jouer ? Une bonne façon d'entamer la création de votre personnage consiste à imaginer sa personnalité dans les grandes lignes, ainsi que quelques détails sur son passé, et à savoir pourquoi et comment il décide de partir à l'aventure. Lors de cette étape, vous allez probablement consulter les races, les thèmes et les classes qu'il est possible de jouer dans Starfinder pour avoir une idée des options disponibles. L'encadré de la page 15 les présente brièvement et c'est donc un bon point de départ. Toutes les informations sur les races se trouvent dans les chapitres 3 et 13, le chapitre 4 présente les classes et les pages 28 à 37 détaillent les thèmes. La race de votre personnage est son espèce – depuis les shirrens semblables aux insectes et les vesks reptiliens, jusqu'aux humains et aux elfes. Un thème représente un élément de votre histoire, qu'il provienne de votre éducation, de votre entraînement ou de votre destinée. Il peut être lié à votre classe mais ce n'est pas obligatoire. Les classes confèrent les principales capacités de votre personnage en ce qui concerne le combat et l'aventure – un technomancien manipule la technologie et lance des sorts, un émissaire donne des ordres et inspire ses alliés pour les pousser à accomplir des exploits héroïques, et ainsi de suite.

Une fois vos options choisies, décrivez brièvement votre personnage, en vous concentrant sur les domaines où vous souhaitez qu'il soit bon (l'utilisation d'armes à feu, le pilotage de vaisseaux spatiaux, etc.). Puis réfléchissez à la meilleure façon de calquer ces éléments en utilisant les diverses règles de ce livre. Voulez-vous jouer une imposante créature ressemblant à un lézard équipée d'un énorme fusil laser ? Alors un soldat vesk avec le thème du mercenaire est le choix idéal. Si un rat bipède aux idées décousues adepte du cambriolage est davantage votre style, un agent ysoki avec le thème du

hors-la-loi pourrait être le personnage qui vous convient. Si vous manquez d'idées, essayez de choisir l'une des illustrations de ce livre et de créer un personnage qui y ressemble.



FEUILLE DE PERSONNAGE

Inscrivez votre nom dans l'emplacement intitulé Joueur. En fonction de la façon dont vous avez développé l'historique de votre personnage, peut-être pouvez-vous noter son nom, son sexe et ajouter un dessin ou une courte description de son apparence.

ÉTAPE 2 : CHOISISSEZ UNE RACE

La race, ou espèce, de votre personnage est l'une de ses plus importantes caractéristiques. Le chapitre 3 et l'encadré de la page 15 exposent en détail les principales races de Starfinder – nombre d'entre elles sont plutôt étranges – tandis que le chapitre 13 décrit les races emblématiques qui apparaissent couramment dans les jeux de rôle de sword-and-sorcery. La race confère à votre personnage des aptitudes et des langues. Elle détermine une partie des points de vie (PV) avec lesquels il débute le jeu (les PV représentent le nombre de blessures qu'il peut encaisser avant de perdre connaissance ou de mourir). Sa classe aura également un impact sur son total de PV de départ, comme décrit dans la sixième étape.

La race de votre personnage modifie également ses valeurs de caractéristique. Ces valeurs sont importantes car elles affectent nombre des statistiques de votre personnage mais vous ne les finaliserez pas avant la cinquième étape.



FEUILLE DE PERSONNAGE

Indiquez la race de votre personnage en haut de votre feuille de personnage. Notez ses points de vie raciaux de départ et sa langue raciale (le cas échéant), ainsi que les aptitudes de race qu'il peut utiliser. Notez dans la marge, pour l'instant, près de ses valeurs de caractéristique, les points que vous ajouterez ou soustrairez à vos valeurs de caractéristique à cause de votre race (vous en aurez besoin lors de la cinquième étape !).

ÉTAPE 3 : CHOISISSEZ UN THÈME

Vous pouvez maintenant choisir un thème pour votre personnage. Ce thème représente un aspect essentiel de son historique et de ses motivations. Un thème peut aider à exprimer comment votre personnage se comporte en aventure – est-ce un chasseur de primes, un érudit ou l'incarnation d'un autre archétype d'aventurier connu. En plus de se conformer à un historique donné, un thème confère des avantages à une ou plusieurs compétences au niveau 1. Il confère également 1 point supplémentaire à une valeur de caractéristique

RACES

Androïdes : personnes artificielles composées d'éléments mécaniques, autrefois construites pour en faire des serveurs mais à présent reconnues comme citoyens à part entière (page 42).

Humains : race extrêmement polyvalente et capable de s'adapter dont les membres n'ont de cesse d'explorer et de se répandre (page 44).

Kasathas : race dotée d'une culture très traditionnelle dont les membres à quatre bras sont originaires d'un monde désertique lointain (page 46).

Lashuntas : race d'érudits charismatiques aux pouvoirs télépathiques composée de deux sous-espèces : les membres de la première sont grands et élancés, les autres sont petits et musculeux (page 48).

Shirrens : race insectoïde semblable aux locustes dont les membres ont quitté leur ruche. Ils ont normalement l'esprit communautaire mais apprécient les choix individuels au point d'y être accro (page 50).

Vesks : race de reptiliens belliqueux qui ont récemment déclaré une trêve avec les autres races – pour le moment (page 52).

Ysokis : également appelés « hommes-rats », ces petits récupérateurs recouverts de fourrure compensent leur petite taille par une personnalité affirmée (page 54).

THÈMES

Chasseur de primes : inlassable traqueur qui sait comment talonner les fuyards sans jamais se faire distancer (page 29).

Érudit : chercheur qualifié et intellectuel de haut niveau avec une base de connaissances étendues qu'il cherche sans cesse à étendre (page 30).

Explorateur stellaire : explorateur fébrile et très intuitif qui a accumulé des connaissances approfondies sur la biologie et la topologie extra-terrestres (page 31).

Hors-la-loi : criminel recherché qui connaît la rue et ses vendeurs clandestins, ainsi que des associés capables de le défendre en cas de problèmes avec la justice (page 32).

Idole : célébrité respectée et populaire qui peut tirer profit de l'adoration du public selon ses besoins (page 33).

Mercenaire : mercenaire convenablement entraîné qui peut tout aussi bien remplir le rôle de soldat de base que celui de chef d'escouade (page 34).

Pilote de chasse : pilote accompli de vaisseaux spatiaux et autres véhicules qui cherche à tout savoir, de manière obsessionnelle, sur cette activité (page 35).

Prêtre : partisan savant qui a voué sa vie à une philosophie ou une religion et exerce une grande influence sur ses disciples (page 36).

Sans thème : personnage qui n'entre dans aucune niche décrite ici mais suit avec détermination un entraînement personnel.

Xéno-chercheur : expert des formes de vie extra-terrestres qui considère que leur rencontre est une des plus gratifiantes activités que la vie peut vous offrir (page 37).

CLASSES

Agent : combattant furtif maîtrisant une grande variété de savoir-faire et qui sait prendre l'avantage sur des adversaires pris au dépourvu (page 60).

Émissaire : personne charismatique qui maîtrise une grande variété de compétences et inspire ses alliés pour les pousser à accomplir de grands exploits héroïques (page 68).

Mécano : spécialiste des machines et de la technologie qui peut fabriquer un compagnon drone ou un puissant implant crânien (page 76).

Mystique : utilisateur de magie dont la mystérieuse relation avec une force puissante lui confère des pouvoirs qui transgressent les lois de l'univers (page 90).

Solarien : guerrier discipliné qui connaît si bien les étoiles qu'il dispose d'une arme ou d'une armure composée d'énergie stellaire (page 100).

Soldat : expert dans l'utilisation d'une très grande variété d'armures, d'armes à feu et de mêlée, qui se spécialise dans certains types d'armement (page 110).

Technomancien : utilisateur de magie dont l'extraordinaire sensibilité envers la technologie lui permet de produire de redoutables effets (page 118).

particulière – vous finaliserez vos valeurs de caractéristique lors de la cinquième étape. Les thèmes des personnages de Starfinder sont résumés dans l'encadré ci-dessus et présentés en détail à partir de la page 28, avec les règles des personnages sans thème.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Inscrivez le thème de votre personnage en haut de votre feuille de personnage et notez les bonus qu'il confère aux compétences. Pour l'instant, notez dans la marge le point qu'il confère à une valeur de caractéristique, à côté de cette valeur (vous en aurez besoin lors de la cinquième étape !).

ÉTAPE 4 : CHOISISSEZ UNE CLASSE

Vous êtes maintenant presque prêt à finaliser les valeurs de caractéristique de votre personnage qui sont des données essentielles dont vous aurez besoin pour calculer nombre de ses statistiques. Mais avant, vous devez choisir la classe de votre personnage. Celle-ci lui confère une série d'aptitudes héroïques et détermine l'efficacité de ses attaques et de sa faculté à éviter certains effets nocifs ou à y résister. Le chapitre 4 décrit les sept classes que vous pouvez jouer dans Starfinder et l'encadré ci-dessus vous donne un aperçu du rôle et du domaine d'activités de chacune d'entre elles.

Inutile de noter toutes les aptitudes de classe de votre personnage. Il vous suffit de savoir quelle classe vous voulez jouer car elle vous indiquera les valeurs de caractéristique les plus importantes pour votre personnage. Dans la description de chaque classe sont indiquées ses valeurs de caractéristique essentielles, ainsi que d'autres valeurs de caractéristique particulièrement utiles, mais la table 2-3 de la page 19

vous facilite la tâche en indiquant les valeurs de caractéristiques essentielles de toutes les classes.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Inscrivez la classe de votre personnage en haut de votre feuille de personnage, puis notez « 1 » à côté pour indiquer son niveau dans cette classe. Ne vous souciez pas des autres aptitudes que votre personnage obtient par le biais de sa classe – vous vous en occuperez lors de la sixième étape.

ÉTAPE 5 : FINALISEZ LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Maintenant que vous avez pris les décisions les plus importantes à propos de votre personnage, il est temps de calculer ses statistiques. Les valeurs de caractéristique de votre personnage déterminent un grand nombre de ses capacités et se composent de six valeurs : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Pour savoir comment calculer vos valeurs de caractéristique, consultez la section Valeurs de caractéristique à partir de la page 18. Cette section vous expliquera également comment déterminer les modificateurs de vos valeurs de caractéristique qui affectent le calcul de nombreuses données et apparaissent sur votre feuille de personnage et plus loin dans cette section.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Inscrivez vos valeurs de caractéristique dans les emplacements appropriés de votre feuille de personnage. Inscrivez à côté le modificateur correspondant à chacune.

ÉTAPE 6 : APPLIQUEZ VOTRE CLASSE

Déterminez à présent les pouvoirs, capacités spéciales (également appelées aptitudes de classe) et autres statistiques essentielles de votre personnage conférés par sa classe au niveau 1. La table au début de la section de chaque classe donne le bonus de base à l'attaque de votre personnage, ce qui vous aide à évaluer son efficacité au combat. Vous ajouterez cette valeur de base à vos attaques à distance et au corps à corps ; voir le chapitre 8 pour plus d'informations sur le combat. Cette table indique également les bonus de base de votre personnage pour ses jets de sauvegarde de Réflexes, de Vigueur et de Volonté. Voir la neuvième étape pour plus d'informations sur les jets de sauvegarde.

De plus, la classe de votre personnage affecte son total de points d'endurance (PE). Les points d'endurance mesurent le nombre de mauvais traitements qu'il peut encaisser avant de subir de réelles blessures qui réduisent alors son nombre de points de vie. Au niveau 1, vous obtenez le nombre de points d'endurance indiqué dans la description de votre classe + votre modificateur de Constitution. Au niveau 1, vous ajoutez également le nombre de points de vie indiqué dans la description de votre classe au nombre obtenu par le biais de votre race (voir page 22 pour plus d'informations sur les points de vie et les points d'endurance).

Enfin, la classe de votre personnage affecte le nombre de rangs dont vous disposez par niveau et que vous pouvez allouer aux compétences (voir la septième étape). Elle détermine également les armes et les armures que votre personnage sait utiliser (voir la huitième étape).

FEUILLE DE PERSONNAGE

Notez le total de points d'endurance de votre personnage, ainsi que son total initial de points de vie. Notez son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde qu'il obtient grâce à sa classe (la neuvième étape explique comment calculer les modificateurs finaux aux jets de sauvegarde de votre personnage). Inscrivez également les aptitudes de classe au niveau 1 de votre personnage.

ÉTAPE 7 : ASSIGNEZ LES RANGS DE COMPÉTENCE ET CHOISISSEZ VOS DONS

Choisissez ensuite les compétences dans lesquels votre personnage sera bon, que ce soit lorsqu'il utilise des objets technologiques ou qu'il tente de survivre en milieu sauvage. À chaque niveau, il gagne des rangs de compétence qui représentent l'amélioration de ses savoir-faire et les résultats de son entraînement. Le nombre de rangs qu'il obtient à chaque niveau est égal à son modificateur d'Intelligence + un montant déterminé par sa classe (mais il gagne toujours 1 rang au minimum) et vous pouvez allouer ces rangs aux compétences de votre choix. Certaines compétences sont appelées des compétences de classe. Elles sont indiquées dans la section dédiée à votre classe – ce sont des compétences liées à votre classe et vous bénéficiez automatiquement d'un bonus de +3 à partir du moment où vous investissez au moins un rang dans une telle compétence (vous pouvez toujours allouer des rangs dans des compétences qui ne sont pas des compétences de classe mais vous n'obtenez simplement pas le bonus spécial de +3). Voir le chapitre 5 pour plus d'informations sur les compétences et leur fonctionnement, notamment sur les compétences qui nécessitent une formation et sur les malus infligés par l'utilisation des compétences une fois revêtu d'une armure.

Une fois les rangs de compétence de votre personnage assignés, choisissez ses dons. La plupart des personnages commencent le jeu avec un don mais les humains disposent d'un don supplémentaire grâce à leur race. Les dons sont un bon moyen de combler l'une des lacunes de votre personnage. Par exemple, la Robustesse confère des points d'endurance supplémentaires tandis que la Protection rapprochée vous permet de protéger des alliés à proximité si on les agresse. Voir le chapitre 6 pour plus d'informations.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Assignez les rangs de compétence sur la feuille de personnage – n'oubliez pas que son nombre de rangs dans une compétence ne peut être supérieur à son niveau de personnage ! Si les compétences auxquelles vous assignez des rangs sont des compétences de classe, notez dans l'emplacement approprié qu'elles bénéficient d'un bonus de compétence de classe de +3. Inscrivez également le modificateur de caractéristique pour chaque classe. Notez ses dons et, si un ou plusieurs d'entre eux confèrent des bonus aux compétences, inscrivez-les dans les emplacements alloués aux modificateurs divers des compétences. Enfin, faites la somme des bonus et inscrivez le modificateur de compétence total pour chaque compétence qu'il est possible d'utiliser sans formation.

ÉTAPE 8 : ACHETEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Au niveau 1, votre personnage dispose de 1 000 crédits qu'il peut utiliser pour acheter une armure, des armes et le reste de son équipement (le MJ peut toutefois vous donner des instructions différentes sur la façon de choisir votre équipement). Les armes et armures sont souvent les plus importantes – gardez à l'esprit que la classe de votre personnage détermine le type d'armes et d'armures que votre personnage sait utiliser. L'arme de votre personnage détermine les dégâts qu'il peut infliger en combat, tandis que son armure affecte sa classe d'armure énergétique (CAE) et sa classe d'armure cinétique (CAC) – voir la neuvième étape pour en savoir plus sur la classe d'armure. De plus, il existe d'autres équipements essentiels qui peuvent aider votre personnage au cours du jeu. Voir le chapitre 7 pour plus d'informations sur l'équipement disponible et le prix de chaque article.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Une fois les crédits de votre personnage dépensés, notez l'équipement qu'il possède, ainsi que les crédits qu'il lui reste. Inscrivez les armes sur les lignes appropriées, ainsi que les informations pertinentes, notamment les dégâts que chacune inflige (voir la page 240 pour plus d'informations sur la façon de calculer les dégâts).

ÉTAPE 9 : COMPLÉTEZ LES DERNIERS DÉTAILS

Inscrivez à présent les informations suivantes sur votre feuille de personnage.

Alignement

Notez l'alignement de votre personnage qui affecte sa personnalité. Voir la page 24 pour plus d'informations.

Classe d'armure

La classe d'armure énergétique (CAE) et la classe d'armure cinétique (CAC) représentent la difficulté pour frapper avec succès votre personnage en combat. La classe d'armure énergétique représente sa capacité à éviter les blessures lorsque des attaques énergétiques, telles que les lasers, le touchent. La classe d'armure cinétique représente sa capacité à éviter les blessures lorsque des attaques physiques, telles que des balles, le touchent (voir la page 240 pour plus d'informations).

Les valeurs pour la CAE et la CAC commencent chacune à 10. Ajoutez à chacune de ces valeurs le modificateur de Dextérité de votre personnage. Ajoutez ensuite aux valeurs appropriées le bonus de CAE et le bonus de CAC que confère votre armure. Vous devriez également noter la classe d'armure de votre personnage contre les manœuvres offensives qui est égale à sa CAC+8.

Bonus à l'attaque

Vous avez noté le bonus de base à l'attaque de votre personnage lors de la sixième étape mais vous devez toujours calculer ses bonus à l'attaque totaux avec les armes de corps à corps, les armes à projectiles et les armes de jet. Pour cela, ajoutez votre modificateur de Force à ses attaques de corps à corps et de jet, et ajoutez son modificateur de Dextérité à ses attaques de projectiles. Ajoutez ensuite aux attaques appropriées les éventuels modificateurs divers conférés par les dons ou les aptitudes de classe.

Capacité de transport

La capacité de transport représente le volume que votre personnage peut transporter en se basant sur sa valeur de Force. Il est encombré (voir page 275) lorsqu'il transporte un volume dont le montant est supérieur à la moitié de sa valeur de Force et surchargé (voir page 277) s'il transporte un volume dont le montant est supérieur à sa valeur de Force totale.

Divinité

Notez la divinité à laquelle votre personnage voue un culte, le cas échéant. Voir la page 482 pour plus d'informations sur les religions et les philosophies de Starfinder.

Description

Rédigez une brève description de votre personnage si vous ne l'avez pas encore fait.

Monde d'origine

C'est le monde, que ce soit une planète, une station spatiale, voire un astéroïde, où a grandi votre personnage (inspirez-vous des informations données dans le chapitre 12).

Initiative

Le modificateur d'initiative de votre personnage est ajouté à ses tests d'initiative pour déterminer à quel moment il agit lors d'un combat. Il est égal à son modificateur de Dextérité auquel on ajoute les modificateurs conférés par les dons ou autres aptitudes affectant l'initiative.

Langues

Votre personnage commence le jeu en sachant parler et lire le commun, sa langue raciale (le cas échéant), et la langue de son monde d'origine (le cas échéant). Si son modificateur d'Intelligence est positif, il connaît un nombre de langues supplémentaires égal à celui-ci. Voir les pages 40 et 41 pour plus d'informations sur les langues et celles que vous pouvez choisir.

Points de persévérance

Votre personnage peut utiliser des points de persévérance lors de nombreuses situations importantes, notamment pour récupérer des points d'endurance et pour activer certaines aptitudes de classe et autres pouvoirs. Au niveau 1, votre personnage possède un nombre de points de persévérance égal à 1 + le modificateur de la valeur de caractéristique essentielle de sa classe. Voir la page 22 pour plus d'informations sur les points de persévérance.

Jets de sauvegarde

Parfois, votre personnage devra déterminer s'il parvient à éviter un effet ou un sort, ou à y résister. Dans ce cas, le MJ vous demandera d'effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes, de Vigueur ou de Volonté en fonction de la situation.

Pour effectuer un jet de sauvegarde, vous lancez un d20 auquel vous ajoutez le bonus de sauvegarde de base de votre personnage du type approprié et d'autres modificateurs applicables. La classe de votre personnage détermine le bonus de base de chaque type de jet de sauvegarde. De plus, vous ajoutez le modificateur de Dextérité à ses jets de sauvegarde de Réflexes, le modificateur de Constitution à ses jets de sauvegarde de Vigueur et le modificateur de Sagesse à ses jets de sauvegarde de Volonté – et vous devez le faire même si le modificateur de ces caractéristiques est négatif. Enfin, vous ajoutez tous les éventuels modificateurs supplémentaires aux jets de sauvegarde s'ils sont applicables, tels que les bonus conférés par les dons ou autres pouvoirs et aptitudes.

Taille

La race de votre personnage détermine sa taille (voir page 255).

Vitesse

La vitesse de déplacement au sol de votre personnage est de 9 mètres au début du jeu, à moins qu'il possède une aptitude venant modifier cette valeur (ou qu'elle soit diminuée par le port d'une armure ou par l'encombrement). Voir le chapitre 8 pour plus d'informations sur la vitesse et le déplacement.

Vaisseau spatial

Vous pouvez jouer à Starfinder en vous passant des règles sur les vaisseaux spatiaux mais la plupart des aventures partent du principe que les PJ sont les membres d'équipage d'un même vaisseau spatial (ou le seront rapidement). Demandez à votre MJ si vous allez commencer le jeu avec un vaisseau spatial ou si vous allez en acquérir un au cours de vos aventures. Si vous commencez le jeu avec un vaisseau spatial, demandez au MJ ses statistiques et s'il vous est possible de le personnaliser – chaque vaisseau doit au moins porter un nom qui sonne bien ! Voir le chapitre 9 pour plus d'informations sur les vaisseaux spatiaux.

Une fois que vous avez noté toutes ces informations sur votre feuille de personnage, vous êtes prêt pour l'aventure !



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

PAYS

VIAIRES

MÉTÉO

MÉTÉO

UNIVERS

L'HÉRITAGE

LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Votre personnage a six valeurs de caractéristique qui représentent ses attributs de base et son potentiel inné : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Ces valeurs interviennent dans presque toutes les capacités de votre personnage – par exemple, la Dextérité détermine son agilité et la stabilité de sa visée, l'Intelligence son éducation et sa capacité de raisonnement, etc. (Pour plus d'informations sur ce que représente chaque caractéristique, voir la section Description des caractéristiques à partir de la page 20). Les valeurs de caractéristique sont généralement comprises entre 3 et 18, pour une valeur moyenne de 10.

Certaines caractéristiques seront plus ou moins importantes en fonction du type de personnage que vous souhaitez jouer et chaque classe possède une valeur de caractéristique essentielle pour les aptitudes de cette classe, veillez donc à choisir les caractéristiques adaptées à votre classe. La table 2-3 à la page 19 donne la liste des valeurs de caractéristique essentielle pour chaque classe ; la première page de chaque section de classe indique également la valeur de caractéristique qui lui est essentielle, ainsi que les autres caractéristiques qui s'avèrent également utiles, voire toutes aussi essentielles.

Plus loin est présentée la méthode par défaut utilisée pour générer les valeurs de caractéristique des personnages de Starfinder, que l'on appelle système d'achat des caractéristiques. Ces règles vous permettent de personnaliser vos valeurs de caractéristique afin de créer précisément le personnage que vous souhaitez jouer. Nous proposons également deux systèmes optionnels supplémentaires : la détermination rapide des caractéristiques vous permet de choisir une série de caractéristiques prédéterminées pour faciliter et accélérer le processus, tandis que les joueurs aguerris peuvent opter pour le système de détermination aléatoire des valeurs de caractéristique qui permet de s'amuser en générant aléatoirement les caractéristiques de votre personnage, ce qui peut lui conférer des forces mais aussi des faiblesses flagrantes. Vous n'utilisez qu'un seul de ces systèmes – demandez à votre MJ lequel il préfère. En cas de doute, utilisez la méthode d'achat des caractéristiques.

L'ACHAT DES CARACTÉRISTIQUES

Avec cette méthode, vous disposez d'une réserve de points qui vous permet « d'acheter » vos valeurs de caractéristique et donc d'obtenir les valeurs exactes souhaitées. Ce système a pour objectif de vous aider à créer avec précision le personnage que vous voulez jouer. Par conséquent, avant de décider de la valeur exacte de vos caractéristiques, vous devez d'abord choisir la race (chapitre 3), la classe (chapitre 4) et le thème (voir la page 28) de votre personnage. Une fois ces choix effectués, gardez-les à l'esprit en suivant les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- **Étape 1 : commencez par une valeur de 10 dans chaque caractéristique.** Sur votre feuille de personnage ou sur une feuille de papier brouillon, écrivez les six caractéristiques – Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme – et mettez un 10 à la suite de chacune d'elles.
- **Étape 2 : ajoutez et soustrayez les points de la race.** Les races de Starfinder sont souvent et naturellement avantagées dans certaines caractéristiques et désavantagées dans d'autres. La première page de chaque section consacrée à une race donne la liste de ces avantages et désavantages en termes de points que vous ajoutez ou soustrayez à certaines valeurs de caractéristique initiales ; vous pouvez également consulter la table 2-2 pour avoir sous les yeux tous les avantages et désavantages raciaux. Par exemple, un shiren commence le jeu avec +2 points en Constitution et +2 points en Sagesse, mais avec -2 points en Charisme (ce qui signifie que vous ajoutez 2 points à vos valeurs de Constitution et de Sagesse initiales, mais que vous enlevez 2 points à votre valeur de Charisme initiale). Certaines races, comme les humains, sont si polyvalentes que leurs membres disposent de points qu'ils peuvent allouer à une unique

caractéristique. Une fois que vous connaissez vos modificateurs raciaux, ajoutez ou soustrayez ces points à vos valeurs initiales de 10.

- **Étape 3 : ajoutez les points du thème.** Chaque thème vous confère un unique point de caractéristique que vous ajoutez à une valeur de caractéristique. Par exemple, si vous choisissez le thème du pilote de chasse, vous ajoutez 1 point à votre Dextérité, tandis que l'option sans thème vous permet d'ajouter un point à une caractéristique de votre choix. Vous trouverez les points conférés par chaque thème dans leur description ou dans la table 2-2. Une fois que vous connaissez votre thème, ajoutez ce point à la caractéristique indiquée.
- **Étape 4 : dépensez 10 points pour personnaliser vos valeurs.** Maintenant que vous avez vos valeurs de base où sont intégrées les modifications de classe et de thème, vous disposez d'une réserve de 10 points discrétionnaires à allouer à vos valeurs de caractéristique comme bon vous semble. Vous ajoutez ces points à vos valeurs de caractéristiques sur une base de 1 pour 1 – si vous avez une valeur de Dextérité de 12 et que vous ajoutez un point de votre réserve, vous avez à présent une valeur de Dextérité de 13. Vous pouvez répartir ces points comme vous l'entendez mais aucune valeur de caractéristique ne peut dépasser 18. (Plus tard, en gagnant des niveaux et en acquérant de l'équipement qui augmente vos caractéristiques, vos valeurs de caractéristique pourront dépasser 18, mais 18 est la plus haute valeur avec laquelle commencent tous les personnages du jeu). Veillez à dépenser la totalité de vos 10 points de caractéristique car il est impossible d'en conserver pour les dépenser plus tard.
- **Étape 5 : notez vos valeurs de caractéristique et vos modificateurs de caractéristique.** Une fois tous vos points dépensés, vous avez fini. Notez vos valeurs de caractéristique finales dans les emplacements appropriés de votre feuille de personnage. Consultez ensuite la table 2-1 pour trouver le modificateur de caractéristique correspondant à chacune d'elles et inscrivez-les également sur votre feuille. Les modificateurs sont expliqués dans la section Modificateurs de caractéristique et Tests de caractéristique à la page 21.

Exemple d'achat des caractéristiques

Imaginons que vous voulez créer un soldat vesk – vous avez vu l'illustration de la page 27 et vous avez immédiatement imaginé un mercenaire bourru mais loyal qui n'obéit qu'à ses propres règles.

Comme tous les personnages, le vôtre commence avec une valeur de 10 dans chaque caractéristique. Vous savez déjà que vous voulez être un vesk et, en consultant la table 2-2, vous constatez que votre race confère +2 points en Force et +2 points en Constitution, mais -2 points en Intelligence. Vous appliquez ces modificateurs à vos valeurs initiales de 10. Vos valeurs sont donc les suivantes :

FOR 12, DEX 10, CON 12, INT 8, SAG 10, CHA 10

Ensuite, vous appliquez un thème. Vous voulez qu'il soit un mercenaire et, en consultant la table, vous voyez que ce thème lui confère +1 point en Force. Vos valeurs sont à présent les suivantes :

FOR 13, DEX 10, CON 12, INT 8, SAG 10, CHA 10

Pour l'instant, vous restez proche de votre concept de départ : un personnage fort mais pas particulièrement brillant. Il est maintenant temps de prendre vos 10 points discrétionnaires et de les répartir. Dans la table 2-3, vous constatez que la caractéristique essentielle d'un soldat est la Force (pour le combat au corps à corps) ou la Dextérité (pour le tir d'armes à projectiles). Vous imaginez votre personnage en train de charger au cœur de la mêlée en brandissant un gros marteau de guerre et vous

TABLE 2-1 : VALEURS ET MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE	MODIFICATEUR DE CARACTÉRISTIQUE
1	-5
2	-4
3	-4
4	-3
5	-3
6	-2
7	-2
8	-1
9	-1
10	+0
11	+0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2
16	+3
17	+3
18	+4
19	+4
20	+5
21	+5
22	+6
23	+6
24	+7
25	+7
26	+8

n'hésitez donc pas à dépenser 5 points pour faire passer sa Force de 13 à 18. Un personnage de son niveau ne peut pas être plus fort ! En même temps, toutefois, vous savez qu'il y aura des situations où il devra manier des armes à feu et vous décidez donc de dépenser 4 points pour amener sa Dextérité à 14. Il vous reste 1 point à dépenser et vous songez à l'allouer à l'Intelligence pour contrebalancer son désavantage racial, puis vous décidez qu'il serait plus amusant de l'ajouter au Charisme : c'est peut-être une brute mais il pourrait avoir du charme à sa façon. Voici donc vos valeurs finales :

FOR 18, DEX 14, CON 12, INT 8, SAG 10, CHA 11

Vous inscrivez ces valeurs sur votre feuille de personnage puis repérez les modificateurs de caractéristique appropriés sur la table ci-dessus et les notez dans les emplacements correspondants à côté de chaque valeur de caractéristique : un 18 équivaut à un modificateur de +4, un 14 à +2, et ainsi de suite. Il ne vous reste plus qu'à terminer la création de votre personnage !

Règle optionnelle : des personnages avec des défauts

Grâce à la méthode d'achat des caractéristiques, vous pouvez être sûr que votre personnage est toujours proche de la moyenne : votre race peut diminuer certaines valeurs de caractéristique d'un ou deux points en-dessous de 10 mais ces diminutions ne vous gêneront jamais vraiment. Il est pourtant amusant de jouer un personnage affublé d'un défaut majeur. Si vous voulez réduire certaines valeurs de caractéristique de votre personnage en-dessous de la moyenne normalement obtenue avec ce système, cela ne pose aucun problème – jouer un soldat violent avec une Intelligence de 5 ou un technomancien sans aucune force dans les bras avec une Force de 4 pourrait vous donner des occasions de roleplay amusantes – mais vous ne pouvez pas allouer dans d'autres valeurs de caractéristique les points ainsi perdus. Veillez toutefois à ne pas réduire vos valeurs de manière excessive pour que votre personnage puisse tout de même être à la hauteur des autres membres de son groupe !

Conseil du pro : les modificateurs de caractéristique

Les modificateurs de caractéristique sont des données que vous utiliserez la plupart du temps au cours du jeu pour modifier le résultat des jets et des

TABLE 2-2 : POINTS DE CARACTÉRISTIQUE DES RACES ET DES THÈMES

SOURCE	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	UNE AU CHOIX
RACE							
Androïde	-	+2	-	+2	-	-2	-
Humain	-	-	-	-	-	-	+2
Kasatha	+2	-	-	-2	+2	-	-
Lashunta (Damaya)	-	-	-2	+2	-	+2	-
Lashunta (Korasha)	+2	-	-	-	-2	+2	-
Shirren	-	-	+2	-	+2	-2	-
Vesk	+2	-	+2	-2	-	-	-
Ysoki	-2	+2	-	+2	-	-	-
THÈME							
Chasseur de primes	-	-	+1	-	-	-	-
Érudit	-	-	-	+1	-	-	-
Explorateur stellaire	-	-	+1	-	-	-	-
Hors-la-loi	-	+1	-	-	-	-	-
Icône	-	-	-	-	-	+1	-
Mercenaire	+1	-	-	-	-	-	-
Pilote de chasse	-	+1	-	-	-	-	-
Prêtre	-	-	-	-	+1	-	-
Sans thème	-	-	-	-	-	-	+1
Xéno-chercheur	-	-	-	-	-	+1	-

TABLE 2-3 : VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES DES CLASSES

CLASSE	VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE
Agent	Dextérité
Émissaire	Charisme
Mécano	Intelligence
Mystique	Sagesse
Solarien	Charisme
Soldat	Force ou Dextérité
Technomancien	Intelligence

tests – les modificateurs positifs augmentent vos résultats, là où les modificateurs négatifs les diminuent. Toutefois, comme le montre la table 2-1, les modificateurs de caractéristique augmentent uniquement tous les 2 points, en commençant par la valeur *paire*. Les valeurs impaires sont toujours valables – elles peuvent vous permettre de remplir les conditions d'acquisition de certains dons et d'atteindre les valeurs plus élevées lorsque vous gagnez des niveaux, vous rapprochant ainsi du modificateur de caractéristique supérieur – mais certains tentent de personnaliser leurs valeurs de manière à avoir le plus de valeurs de caractéristique paires possible et veiller ainsi à ne pas « surpayer » un modificateur de caractéristique particulier.

MÉTHODE OPTIONNELLE : LA DÉTERMINATION RAPIDE DES CARACTÉRISTIQUES

Il est parfois nécessaire de créer un personnage rapidement sans passer du temps à personnaliser avec précision vos valeurs de caractéristique. Si c'est votre cas, vous pouvez choisir l'une des séries du tableau ci-dessous et allouer chaque nombre à une valeur de caractéristique de votre choix – par exemple, en choisissant la série composée des valeurs 18, 14, 11, 10, 10, 10, vous allouez le 18 à une valeur de caractéristique (probablement votre valeur de caractéristique essentielle), le 14 à une valeur différente, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'elles soient toutes allouées. Avec cette méthode, les choix de race et de thème n'affectent pas vos valeurs de caractéristique – vous allouez simplement chaque valeur à une caractéristique et c'est tout. La série spécialisée permet de créer un spécialiste, la série partagée un personnage aux talents multiples, et la série polyvalente un touche-à-tout.

SPECIALISÉE	18, 14, 11, 10, 10, 10
PARTAGÉE	16, 16, 11, 10, 10, 10
POLYVALENTE	14, 14, 14, 11, 10, 10

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Une fois que vous avez décidé dans quelle caractéristique allouer chaque valeur, notez les dans les emplacements appropriés de votre feuille de personnage, puis consultez la table 2-1 pour trouver les modificateurs de caractéristique correspondants et notez les également – ils sont expliqués dans la section Modificateurs de caractéristique et Tests de caractéristique à la page 21.

Exemple de détermination rapide des caractéristiques

Imaginons que vous créez un technomancien ysoki avec le thème du hors-la-loi. Avec le système de détermination rapide, il vous suffit de savoir quelles caractéristiques sont essentielles pour votre personnage, le reste n'est pas important. Heureusement, toutes les classes proposent des conseils à cet effet dans leur section Valeur de caractéristique essentielle respective – vous trouverez un bref résumé dans la table 2-3.

Dans ce cas, disons que vous voulez que votre personnage soit plutôt spécialisé et vous sélectionnez logiquement la série spécialisée. La classe de technomancien vous conseille d'allouer votre valeur la plus élevée (18) à l'Intelligence, et la deuxième valeur la plus élevée (14) à la Dextérité. Vous décidez d'allouer le 11 à la Constitution pour améliorer vos chances de survie face aux rigueurs de l'aventure et les trois 10 restants à la Force, la Sagesse et le Charisme. Et c'est tout ce qu'il y a à faire – vous notez ces valeurs sur votre feuille de personnage, consultez la table 2-1 pour noter le modificateur correspondant à chaque valeur de caractéristique, puis passer aux étapes suivantes de la création de votre personnage.

MÉTHODE OPTIONNELLE : LA DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES CARACTÉRISTIQUES

La méthode d'achat des caractéristiques fonctionne à merveille si vous voulez créer un personnage équilibré qui vous convient parfaitement. Mais vous voulez parfois ajouter une pincée de hasard et laisser les dés décider du type de personnage que vous allez jouer. Dans ce cas, vous pouvez utiliser cette méthode alternative de détermination aléatoire des caractéristiques. Sachez toutefois que l'élément aléatoire qui rend ce système amusant aboutit parfois à la création de personnages beaucoup plus (ou moins) puissants que ceux créés avec le système d'achat des caractéristiques, ou déséquilibrés au regard des autres règles de Starfinder. Demandez à votre MJ s'il est d'accord pour que vous utilisiez cette méthode avant de vous lancer dans la création de votre personnage.

Pour commencer, lancez quatre dés à six faces (4d6) et écartez le dé ayant donné le moins bon résultat. Faites la somme des trois résultats restants et notez-la sur une feuille de papier brouillon. Répétez ce processus cinq fois, puis allouez chacun de ces six totaux comme bon vous semble à l'une de vos valeurs de caractéristique – ce sont vos valeurs de caractéristique initiales (eu lieu des 10 standards).

Une fois ceci fait, poursuivez avec la deuxième puis la troisième étape de la méthode d'achat des caractéristiques, en ajoutant et soustrayant les points conférés par votre race et votre thème. Avec cette méthode, au lieu de commencer avec un 10 dans chaque valeur de caractéristique, vous commencez avec les valeurs que vous avez allouées après les avoir déterminées aux dés, et c'est là la seule différence. Vous n'avez toujours pas la possibilité d'avoir une valeur de caractéristique supérieure à 18. Si les points conférés par une race ou un thème élèvent une valeur au-delà de cette limite, vous obtenez simplement un 18 et ces points supplémentaires sont perdus car ils ne peuvent être alloués dans une autre valeur de caractéristique. Une fois ceci fait, passez directement à la cinquième étape et notez vos valeurs de caractéristique et le modificateur pour chacune – vous ne disposez d'aucuns points discrétionnaires à allouer.

Exemple de détermination aléatoire des caractéristiques

Imaginons que vous avez décidé de créer un mystique shirren et le MJ vous a autorisé à déterminer aléatoirement vos valeurs de caractéristique.

Premièrement, vous déterminez aux dés vos valeurs de départ. Votre premier jet est excellent : un 6, deux 5 et un 1. Vous ignorez le 1 pour un total de 16 et notez ce résultat. Vous répétez ce processus cinq fois et obtenez des valeurs de 16, 16, 15, 14, 13 et 5. Les résultats sont presque tous au-dessus de la moyenne, mais votre personnage aura un gros défaut !

La table 2-3 vous indique que la Sagesse est la valeur de caractéristique essentielle des mystiques. Vous décidez donc de lui allouer l'un de vos 16 et l'autre au Charisme – vous voulez que votre shirren soit un chef qui sait comment se lier d'amitié avec des extra-terrestres. Vous allouez le 15 à la Constitution, le 14 à la Dextérité, le 13 à l'Intelligence et le 5 à la Force (vous auriez vraiment dû faire de la gym après tout ce temps passé en apesanteur). Vos valeurs sont à présent les suivantes :

FOR 5, DEX 14, CON 15, INT 13, SAG 16, CHA 16

Il est maintenant temps d'effectuer les ajustements dus à votre race et votre thème. Vous savez déjà que vous voulez être un shirren, ce qui confère +2 points à la Constitution et à la Sagesse, mais -2 points au Charisme. Vous effectuez donc ces modifications pour aboutir aux valeurs suivantes :

FOR 5, DEX 14, CON 17, INT 13, SAG 18, CHA 14

Vous choisissez également le thème du prêtre car vous aimez l'idée du missionnaire à tête d'insecte, ce qui confère 1 point de Sagesse – mais cette valeur a déjà atteint son maximum et ce point est donc perdu ! Vous n'appréciez pas cette perte et revenez donc sur votre décision en permutant le placement initial du 16 en Sagesse et du 15 en Constitution, puis vous reprenez les étapes depuis le début. Votre race et votre thème vous permet donc d'atteindre ce 18 parfait en Sagesse et votre Constitution est désormais augmentée d'un point, ce qui donne les valeurs suivantes :

FOR 5, DEX 14, CON 18, INT 13, SAG 18, CHA 14

Ce sont vos valeurs finales – il n'y a aucun point à dépenser. Remarquez qu'en déterminant vos valeurs de caractéristique aléatoirement, ce personnage possède des valeurs à la fois plus élevées et plus basses que le soldat vesk créé dans l'exemple d'achat des caractéristiques. C'est le risque lorsqu'on utilise le système de détermination aléatoire – ce mystique sera un très bon lanceur de sorts et ses autres pouvoirs dépendant de la Sagesse seront efficaces mais, même s'il sera également bon dans d'autres domaines, sa valeur de Force extrêmement basse sera un handicap lorsqu'il s'agira de déterminer sa capacité de transport ainsi que les dégâts qu'il infligera lors des combats au corps à corps.

DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES

Chaque caractéristique décrit un aspect particulier de votre personnage et affecte différentes capacités et actions.

La Force (For)

La Force représente la puissance physique et musculaire. Un personnage avec une valeur de Force de 0 est inconscient. Vous appliquez le modificateur de Force de votre personnage sur :

- Les jets d'attaque au corps à corps et ceux effectués avec des armes de jet (comme les grenades).
- Les jets de dégâts effectués en maniant des armes de corps à corps ou de jet (mais pas des grenades).
- Les tests de compétence d'Athlétisme.
- Les tests de Force (pour enfoncer des portes ou lors d'activités similaires).
- La quantité de matériel que votre personnage peut transporter (voir page 167).

La Dextérité (Dex)

La Dextérité représente l'agilité, l'équilibre et les réflexes. Un personnage avec une valeur de Dextérité de 0 est inconscient. Vous appliquez le modificateur de Dextérité de votre personnage sur :

- Les jets d'attaque à distance, comme ceux effectués avec des armes à projectiles ou des armes énergétiques, ainsi qu'avec certains sorts.
- La classe d'armure énergétique (CAE) et la classe d'armure cinétique (CAC) ; voir la page 240 pour plus d'informations.
- Les jets de sauvegarde de Réflexes (pour bondir hors de danger).
- Les tests des compétences d'Acrobaties, Discrétion, Escamotage et Pilotage.

La Constitution (Con)

La Constitution représente la santé physique de votre personnage. Une créature vivante dont la valeur de Constitution tombe à 0 meurt. Vous appliquez le modificateur de Constitution de votre personnage sur :

- Les points d'endurance (voir la page 22) qui représentent les dégâts que votre personnage peut encaisser avant qu'ils ne commencent à devenir problématiques. Si cette valeur change au point de changer son modificateur, les points d'endurance de votre personnage augmentent ou diminuent en conséquence.
- Les jets de sauvegarde de Vigueur (pour résister aux maladies, aux poisons et aux menaces similaires).

L'Intelligence (Int)

L'Intelligence représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement, et elle est souvent associée aux connaissances et à l'éducation. Les animaux ont une valeur d'Intelligence de 1 ou 2, et les créatures capables de comprendre une langue ont une valeur minimale de 3. Un personnage avec une valeur d'Intelligence de 0 est inconscient. Vous appliquez le modificateur d'Intelligence de votre personnage sur :

- Le nombre de langues que votre personnage connaît au début du jeu. Même si ce modificateur est négatif, votre personnage peut toujours utiliser ses langues de départ, à moins que sa valeur d'Intelligence soit inférieure à 3. Voir la page 40 pour plus d'informations sur les langues.
- Le nombre de rangs de compétence obtenus à chaque niveau, même si votre personnage obtient toujours au moins 1 rang de compétence par niveau.
- Les tests de compétence d'Informatique, Ingénierie, Médecine, Sciences de la vie, Sciences physiques et certaines Professions.
- Sorts de technomancien supplémentaires. La valeur d'Intelligence minimale nécessaire pour pouvoir lancer un sort de technomancien doit être au moins égale à 10 + le niveau du sort.

La Sagesse (Sag)

La Sagesse représente le bon sens, l'intuition et la volonté d'un personnage. Un personnage avec une valeur de Sagesse de 0 est inconscient. Vous appliquez le modificateur de Sagesse de votre personnage sur :

- Les jets de sauvegarde de Volonté (pour se défendre contre le contrôle mental magique, entre autres).
- Les tests de compétence de Mysticisme, Perception, Psychologie, Survie et certaines Professions.
- Sorts de mystique supplémentaires. La valeur de Sagesse minimale nécessaire pour pouvoir lancer un sort de mystique doit être au moins égale à 10 + le niveau du sort.

Le Charisme (Cha)

Le Charisme représente la personnalité, le magnétisme personnel, l'autorité et l'apparence d'un personnage. Un personnage avec une valeur de Charisme de 0 est inconscient. Vous appliquez le modificateur de Charisme de votre personnage sur :

- Les tests de compétence de Bluff, Déguisement, Diplomatie, Intimidation et certaines Professions.

- Les tests qui simulent les tentatives pour influencer autrui, notamment les pouvoirs extraordinaires de l'émissaire.

MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

La colonne de droite de la table 2-1 indique le modificateur de caractéristique correspondant à chaque valeur de caractéristique. Ce modificateur s'applique aux jets de dé associés à vos caractéristiques, telles que les tests de compétence et les attaques, entre autres. Presque tous les jets sont affectés par vos caractéristiques et des modificateurs supplémentaires provenant d'autres sources viennent souvent s'y ajouter, mais ces jets reçoivent la valeur des modificateurs de ces caractéristiques et non leur pleine valeur. Quand vous déterminez vos valeurs de caractéristique, veillez à noter le modificateur de caractéristique correspondant à chacune sur votre feuille de personnage. Si une valeur de caractéristique change, c'est également le cas de son modificateur ; veillez donc à modifier toutes les statistiques calculées avec ce modificateur.

Parfois, une situation ou une aptitude nécessite que vous tentiez un test de caractéristique. Dans ce cas, au lieu d'effectuer un test impliquant à la fois vos caractéristiques et d'autres facteurs (tel que les compétences ou les jets de sauvegarde qui simulent votre entraînement et votre expertise), vous effectuez un test en lançant simplement 1d20 + votre modificateur de caractéristique. Ce test vous représente en train d'essayer d'exploiter votre talent inné dans une caractéristique, lorsque vous effectuez un test de Force pour enfoncer une porte, par exemple. Voir la page 242 pour plus d'informations.

Dans les rares cas où vous devez déterminer des modificateurs de caractéristique au-delà des nombres indiqués dans la table, si vous jouez des personnages de niveau très élevé par exemple, on peut déterminer ces modificateurs en soustrayant 10 à la valeur de caractéristique et en divisant le résultat par 2, puis en arrondissant le résultat à l'inférieur si c'est une fraction. Par exemple, une valeur de caractéristique de 41 a un modificateur de +15 (car $41-10=31$ et $31\div 2=15,5$, que l'on arrondit à 15).

PROGRESSION EN NIVEAUX ET VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Tous les 5 niveaux (aux niveaux 5, 10, 15 et 20), vous pouvez augmenter et personnaliser vos valeurs de caractéristique. Chaque fois que vous atteignez l'un de ces niveaux, choisissez quatre de vos valeurs de caractéristique que vous souhaitez augmenter. Si cette valeur de caractéristique est égale ou supérieure à 17 (sans prendre en compte les augmentations de caractéristiques dues aux améliorations personnelles – voir page 212), elle augmente de 1 définitivement. Si elle est égale ou inférieure à 16, elle augmente de 2 définitivement. Vous ne pouvez pas appliquer plus d'une de ces augmentations à la même valeur de caractéristique lors d'un niveau donné mais, à la différence du niveau 1, vos valeurs de caractéristiques peuvent dépasser 18 en les augmentant de cette façon.

Par exemple, imaginons que votre technomancien androïde gagne un niveau et qu'il possède les valeurs suivantes :

FOR 10, DEX 16, CON 10, INT 18, SAG 11, CHA 10

Vous pourriez décider d'augmenter votre Dextérité, votre Constitution, votre Intelligence et votre Sagesse. Comme vous avez 17 ou plus en Intelligence, elle augmente de 1 pour une valeur de 19. Les trois autres valeurs augmentent de 2, ce qui aboutit aux valeurs finales suivantes :

FOR 10, DEX 18, CON 12, INT 19, SAG 13, CHA 10

La prochaine fois que vous pourrez augmenter vos valeurs de caractéristique, vous pourriez décider d'augmenter à nouveau ces mêmes valeurs ou pourriez en choisir d'autres. Voir la page 26 pour plus d'informations sur la progression des personnages.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

SANTÉ ET PERSÉVÉRANCE

Starfinder est un jeu d'aventures, ce qui signifie qu'il vous faut deux qualités essentielles pour augmenter vos chances de survie : le nombre de mauvais traitements que vous pouvez encaisser avant de mourir et votre capacité à rester fidèle à vos convictions en cas d'adversité. Trois systèmes de points différents permettent de mesurer ces qualités : les points de vie (PV), les points d'endurance (PE) et les points de persévérance (PP).

Les points de vie et d'endurance sont étroitement liés : les points d'endurance représentent le nombre de contusions et de bosses que vous pouvez endurer sans qu'aucun de ces coups ne soit dommageable, là où les points de vie représentent le nombre de blessures sérieuses que vous pouvez subir tout en restant debout et conscient. D'un autre côté, les points de persévérance (PP) sont davantage un indicateur de votre détermination et de votre courage, et cette réserve mesure votre capacité à dépasser vos limites physiques ainsi qu'à exploiter les principes fondamentaux de votre entraînement, même quand les chances de réussite semblent maigres.

Chaque système de points est décrit en détail ci-dessous.

POINTS DE VIE ET POINTS D'ENDURANCE

Les points de vie (PV) mesurent votre robustesse et votre santé physique – une réduction des points de vie représente des blessures, une maladie ou un affaiblissement physique important. Les points d'endurance (PE), par opposition, mesurent votre réactivité et votre énergie, et ils se récupèrent plus rapidement et plus facilement. Quand vous encaissez des dégâts – infligés par une attaque, un sort, une maladie ou une autre source – ceux-ci réduisent d'abord votre réserve de points d'endurance ; les dégâts en excès, une fois vos points d'endurance réduits à zéro, sont défalqués de votre réserve de points de vie. Imaginez les points d'endurance comme votre capacité à résister aux coups ; le premier ne va probablement pas vous infliger des dégâts persistants mais les suivants pourraient venir à bout de votre résistance et commencer à vous faire réellement mal. Si vos points de vie tombent à 0, vous êtes agonisant et vous devez vous stabiliser sous peine de mourir pour de bon (voir Blessures et mort à la page 250).

Vous récupérez vos points d'endurance en dépensant 1 point de persévérance (voir page 23) et en passant 10 minutes ininterrompues à vous reposer pour reprendre votre souffle. Une fois par jour au maximum, vous pouvez récupérer quelques points de vie et la totalité de vos points d'endurance après 8 heures complètes et ininterrompues à vous reposer (voir La récupération des aptitudes et des sorts à utilisation quotidienne à la page 262 ; un repos de 8 heures équivaut à un repos de 10 minutes en ce qui concerne la récupération de PE), mais vous pouvez également les récupérer par le biais de la magie ou de la technologie. Les sources de soins magiques et technologiques précisent dans leur description s'ils soignent les points de vie ou les points d'endurance. Généralement, les soins permettent de récupérer les points que vous avez perdus, sans dépasser votre capacité totale, même si certains types de magie peuvent temporairement ignorer cette restriction (voir Points de vie temporaires, ci-dessous).

Détermination des points de vie

Au niveau 1, vous gagnez le nombre de points de vie indiqué dans la section de votre race + le nombre de points de vie indiqué dans la description de votre classe, ce qui simule la longévité globale de votre race, ainsi que la robustesse que vous avez développée lors de votre entraînement.

Au niveau 2 et à chaque niveau par la suite, vous gagnez un nombre de points de vie indiqué dans la description de votre classe, ce qui simule l'impact accru de votre entraînement et de votre expérience sur votre robustesse.

Détermination des points d'endurance

C'est votre valeur de Constitution et votre classe qui déterminent le nombre de vos points d'endurance. À chaque niveau, vous gagnez un nombre de points d'endurance égal au montant indiqué dans la description de votre classe + votre modificateur de Constitution (le montant obtenu ne peut jamais être inférieur à 0, même si votre modificateur de Constitution est négatif).

Points de vie temporaires

Certaines formes de magie peuvent vous conférer des points de vie temporaires dont la durée est limitée. Ils peuvent même dépasser votre total maximum de points de vie. Si vous avez des points de vie temporaires, qu'ils dépassent ou non votre maximum autorisé, vous perdez ces points en premier avant de perdre vos points d'endurance. Les soins ne permettent pas de récupérer les points de vie temporaires.

Exemple

Disons que vous créez un tout nouveau personnage de niveau 1 : un soldat humain. Vous consultez la section sur les humains dans le chapitre consacré aux Races (page 44) et découvrez qu'un humain reçoit 4 points de vie au niveau 1. Vous regardez ensuite la section sur le soldat dans le chapitre consacré aux Classes (page 110) qui vous indique qu'un soldat obtient 7 points de vie à chaque niveau, ce qui confère à votre personnage un total de 11 points de vie au niveau 1. La section sur la classe vous indique également qu'un soldat obtient un nombre de points d'endurance égal à 7 + son modificateur de Constitution à chaque niveau. Vous consultez alors vos caractéristiques. Disons qu'après les avoir déterminées au hasard et après l'application des traits raciaux de votre soldat, il a une valeur de Constitution de 14, ce qui lui donne un modificateur de Constitution de +2. Ainsi, votre soldat a 9 points d'endurance (7+2) au niveau 1. N'oubliez pas d'ajouter son modificateur de caractéristique seulement (+2), et non pas sa valeur de caractéristique !

Votre soldat a vécu quelques aventures et a gagné suffisamment d'expérience pour atteindre le niveau 2. Il gagne donc un nombre de points de vie supplémentaires déterminé par sa classe. Dans son cas, il gagne 7 points de vie supplémentaires – n'oubliez pas que votre personnage n'obtient les points de vie conférés par sa race qu'au niveau 1 seulement ! En ce qui concerne ses points d'endurance, vous procédez de la même façon qu'au niveau 1 et ajoutez les 7 points d'endurance conférés par sa classe et les 2 points d'endurance de son modificateur de Constitution. Votre soldat possède donc à présent un total de 18 points de vie et de 18 points d'endurance.

POINTS DE PERSÉVÉRANCE

En tant que héros de Starfinder, vous êtes un individu persévérant qui dispose d'une réserve intrinsèque de cran et de chance, étroitement liée à vos talents et souvent améliorée par votre classe. Votre réserve de points de persévérance (PP) vous permet de vous accrocher même quand tout semble perdu.

Détermination des points de persévérance

Vous possédez un nombre de points de persévérance égal à la moitié du niveau de votre personnage (arrondi à l'inférieur, mais avec un minimum de 1) + le modificateur de votre caractéristique essentielle (la valeur de caractéristique la plus importante pour votre classe – voir page 58). Vous possédez toujours 1 point de persévérance au moins, même si votre modificateur est négatif.

Par exemple, imaginons que vous créez un mystique de niveau 1 (dont la Sagesse est la valeur de caractéristique essentielle) avec une valeur de Sagesse de 16 (et donc un modificateur de +3). La moitié du niveau de votre personnage, arrondi à l'inférieur, devrait donner 0, mais heureusement, vous obtenez toujours au moins 1 point !

Ajoutez 3 grâce à votre modificateur de Sagesse et votre mystique possède un total de 4 points de persévérance.

Dépenser et récupérer des points de persévérance

Il existe plusieurs manières de dépenser les points de persévérance et de nombreuses classes vous permettent de les dépenser pour activer des aptitudes de classe et pour récupérer des ressources. Certaines aptitudes ne nécessitent pas la dépense de points mais sont actives uniquement s'il vous reste en réserve un nombre minimum de points de persévérance – par exemple, un émissaire à qui il reste au moins 1 point de persévérance en réserve peut utiliser son aptitude de classe d'expertise pour lancer un dé supplémentaire lorsqu'il effectue des tests de Psychologie, et ce, sans dépenser un point. Vos points de persévérance ne peuvent jamais descendre en-dessous de 0. Vous perdez des points de persévérance lorsque vous êtes agonisant. Si vous devez perdre des points de persévérance parce que vous êtes agonisant et qu'il ne vous en reste aucun, vous êtes mort. (Voir Blessures et mort à la page 250 pour plus d'informations.)

Jusqu'à une fois par jour, les personnages récupèrent tous leurs points de persévérance dépensés après 8 heures de repos complètes et ininterrompues.

Utilisations générales des points de persévérance

Les points de persévérance permettent d'activer les aptitudes de classe mais ils sont également utiles pour déclencher quelques effets généraux essentiels. Un personnage à qui il reste des points de persévérance peut les utiliser pour récupérer des points d'endurance, pour se stabiliser après avoir subi des blessures graves ou pour se reprendre et poursuivre le combat, comme décrit ci-dessous.

Récupérer des points d'endurance

- Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour récupérer la totalité de vos points d'endurance perdus, sans dépasser votre maximum normal. L'utilisation de ce pouvoir nécessite 10 minutes de repos ininterrompues – si vous êtes interrompu au cours de cette période de repos, vous ne récupérez pas vos points d'endurance mais vous ne perdez pas non plus le point de persévérance. Vous devez vous reposer pendant 10 minutes consécutives et ininterrompues pour pouvoir utiliser ce pouvoir et vous ne pouvez pas simplement vous reposer 10 minutes par intermittences.

Se stabiliser

- Si vous êtes agonisant et qu'il vous reste suffisamment de points de persévérance, vous pouvez dépenser un nombre de points de persévérance égal à un quart de votre maximum (1 PP au minimum, 3 PP au maximum) lors de votre tour pour vous stabiliser immédiatement. Une fois ces points dépensés, vous n'êtes plus agonisant mais vous restez inconscient. S'il ne vous reste pas assez de points de persévérance lorsque vous êtes agonisant, vous perdez des points de persévérance comme l'indiquent les règles de cet état (voir Blessures et mort à la page 250).

Poursuivre le combat

- Si vous êtes stabilisé et qu'il vous reste suffisamment de points de persévérance, ou si vous êtes inconscient après avoir subi des dégâts non létaux (voir page 252), vous pouvez dépenser 1 point de persévérance au début de votre tour pour récupérer 1 point de vie. Vous n'êtes alors plus agonisant, vous reprenez immédiatement conscience et vous pouvez agir lors de votre tour comme à l'accoutumée. Vous pouvez dépenser des points de persévérance pour récupérer des points de vie uniquement si vos points de vie sont à 0 et si vous êtes stabilisé, et vous ne pouvez pas récupérer plus d'un point de vie de cette façon. Vous ne pouvez pas dépenser des points de persévérance pour à la fois vous stabiliser et poursuivre le combat lors du même round.

ALIGNEMENT

L'alignement est un moyen rapide de définir la personnalité, la moralité et les préférences d'un individu. Il s'articule autour de deux axes : celui du bien et du mal, et celui du chaos et de la loi. Chaque axe fonctionne comme un spectre dont l'option neutre est au milieu et dont les composants des deux axes peuvent former différentes associations pour aboutir à neuf combinaisons d'alignement.

LE BIEN CONTRE LE MAL

L'axe du bien et du mal décrit le sens moral d'un personnage. Un alignement bon suppose l'altruisme, le désir d'aider les innocents, et le respect de la vie et de la dignité des êtres doués de conscience. Un alignement mauvais implique l'égoïsme, la volonté de nuire et d'opprimer autrui pour le plaisir ou le profit, et l'absence de compassion. Les personnages neutres peuvent se considérer comme des individus à l'écart de ce spectre moral ou peuvent simplement ne pas vouloir s'engager ou faire de sacrifices personnels pour aider autrui.

LA LOI CONTRE LE CHAOS

L'axe de la loi et du chaos décrit la souplesse et l'adhésion aux règles. Un alignement loyal suppose de tenir sa parole, de respecter l'autorité, les traditions, les lois ou un code personnel, et de juger ceux qui ne parviennent pas à faire la même chose. Un alignement chaotique suppose le désir de liberté, la méfiance de l'autorité et les prises de décisions par soi-même. Les personnages neutres se situent entre ces deux extrêmes, en ne ressentant aucune compulsion inhérente les poussant à obéir ou à se rebeller. Remarquez que la loyauté ne veut pas nécessairement dire qu'il faut obéir aux lois d'une société donnée – un personnage peut avoir un sens personnel de l'honneur prononcé mais se trouver en porte-à-faux avec la société dans laquelle il vit ou appliquer les usages de sa planète natale au lieu de ceux des planètes qu'il visite.

LES NEUF ALIGNEMENTS

Ces descriptions sont de simples suggestions et différents personnages peuvent agir plus ou moins en accord avec leur alignement. Les personnages joueurs peuvent adopter n'importe quel alignement mais le jeu est généralement plus fluide si tout le monde au sein du groupe est bon ou neutre, car un groupe rassemblant des personnages à la fois bons et mauvais peut donner lieu à des frustrations et des conflits peu souhaitables.

Loyal bon

La société attend des personnes bienveillantes qu'elles se comportent de la sorte, et c'est aussi votre cas. Vous êtes honorable et compatissant, vous tenez votre parole et vous combattez les injustices en vous montrant discipliné. Vous pensez que les règles et l'ordre sont nécessaires pour qu'une société reste saine, mais seulement s'ils poussent les gens à faire ce qui est juste. Les autres alignements vous voient comme un individu simpliste qui considère que la pureté idéologique est plus importante que le progrès.

Neutre bon

Vous pensez qu'il faut faire ce qui est juste et aider autrui sans imposer une idéologie. Vous ne perdez pas de temps avec les rebelles ou les représentants de la loi suffisants, et peu importe si les autres vous considèrent comme un individu imprévisible ou indifférent tant que vous œuvrez pour le bien de tous.

Chaotique bon

Vous écoutez uniquement ce que vous dicte votre conscience et prenez vos propres décisions. Vous vous méfiez des gens qui tentent

de vous restreindre et vous savez qu'il faut parfois mieux ne pas respecter les règles pour faire ce qui est juste. Vous avez le plus souvent de bonnes intentions mais les gens vous trouvent parfois imprévisible et estiment qu'il est difficile de travailler avec vous.

Loyal neutre

Vous suivez un code, que ce soit les lois sociétales ou une éthique personnelle, et ne le reniez jamais volontairement. Vous sentez que l'ordre et l'organisation sont les seules choses qui empêchent une société de se disloquer et vous croyez en l'autorité sans l'associer aux notions de morale – le système peut aussi bien aider que faire souffrir mais c'est toujours mieux que l'absence totale de système. Les autres peuvent ne pas apprécier votre rigidité mais vous êtes au moins quelqu'un sur qui l'on peut compter.

Neutre

Vous pouvez plus ou moins adhérer à un engagement philosophique favorisant l'équilibre et la neutralité mais il est plus probable que vous n'ayez tout simplement aucune inclination particulière envers les autres alignements. Vous pouvez préférer le bien au mal mais vous ne changerez pas vos habitudes pour le faire respecter. Vous agissez pour servir vos propres intérêts et vous êtes très conscient que l'univers reste imperturbable face aux croyances des mortels. Les créatures sans conscience sont toujours considérées comme neutres car elles n'ont pas conscience d'elles-mêmes et ne peuvent donc pas faire des choix en toute connaissance de cause. Elles agissent simplement par instinct ou par programmation.

Chaotique neutre

Vous agissez impulsivement et ne vous souciez pas des conséquences. Vous n'appréciez pas les gens qui tentent de vous contrôler et vous servez vos propres intérêts. Soutenir et répandre l'anarchie ne vous intéresse pas – ce type d'engagement exige trop de conviction – et vos actions ne sont pas incohérentes mais simplement spontanées. Nuire à autrui ne vous procure aucun plaisir mais protéger autrui ne vous concerne pas tellement non plus. Vous pensez qu'il faut vivre l'instant présent et se réinventer lorsque c'est nécessaire.

Loyal mauvais

Vous estimez qu'une civilisation soutenue par des lois, un système hiérarchique et des contrats sociaux est intrinsèquement préférable au chaos. En même temps, vous pensez qu'il faut exploiter ces règles pour satisfaire vos besoins, quelles que soient les personnes à qui cela nuit. Tout en concevant sans cesse des méthodes qui vous permettront de réussir, vous êtes prêt à servir et à vous élever dans la hiérarchie s'il le faut. Vous tenez votre parole et obéissez aux lois à la lettre. Vous respectez les traditions, la loyauté et l'ordre – mais pas la liberté, ni la dignité ou la vie. Il vous arrive de mentionner le bien de tous mais, en fin de compte, vous n'agissez que pour servir vos propres intérêts.

Neutre mauvais

Vous êtes l'incarnation de l'égoïsme amoral. Vous faites les choses comme vous le sentez sans éprouver aucun remord. Vous n'avez aucune inclination pour l'ordre ni aucune propension à engendrer des conflits. Vous manquez d'empathie et êtes capable de faire souffrir autrui par pur plaisir. Vous êtes capable de planifier à long terme et de travailler en groupe mais vous vous retournez instantanément contre vos alliés si cela peut vous donner un avantage.

Chaotique mauvais

Vous adorez les conflits et la destruction car ils vous donnent l'occasion de montrer votre force. Ce sont l'avarice, la haine et la convoitise

LES ALIGNEMENTS

	LOYAL	NEUTRE	CHAOTIQUE
BON	Loyal Bon	Neutre Bon	Chaotique Bon
NEUTRE	Loyal Neutre	Neutre	Chaotique Neutre
MAUVAIS	Loyal Mauvais	Neutre Mauvais	Chaotique Mauvais

sans retenue qui inspirent vos actions, ce qui fait de vous un individu violent et imprévisible. Vous ne comprenez pas vraiment le concept de loyauté et préférez être craint plutôt qu'aimé. Vous répondez au désir instinctif de broyer tous ceux qui tentent de vous restreindre.

COMMENT UTILISER LES ALIGNEMENTS

Les alignements dans Starfinder sont des outils qui permettent de décrire, en partie, la personnalité des personnages mais ce ne sont pas des directives qui déterminent ce qu'ils peuvent ou ne peuvent pas faire. Un personnage bon peut toujours faire le mal et un personnage mauvais peut toujours faire le bien. Dans certains cas, le MJ peut décider qu'une action est radicale au point de provoquer un changement d'alignement (voir Changer d'alignement, ci-dessous). Plus souvent cependant, il s'agit simplement d'outils qui ne sont ni rigides ni définitifs – aucun mortel n'est complètement bon ou mauvais, ni loyal ou chaotique. Si l'on considère les divergences d'usages culturels et de systèmes de croyance, associées au fait que même les gens (ou les dieux !) partageant des valeurs similaires voient rarement tout exactement de la même façon, on peut aisément en conclure que les alignements englobent une grande variété de croyances et d'actions contradictoires. Un personnage peut s'avérer aimable, généreux et respectueux des lois la plupart du temps et pourtant adhérer à une croyance ou avoir des préjugés que les autres personnages peuvent trouver détestable. Un personnage peut juger que le fait de tuer un innocent pour en sauver beaucoup d'autres est une méthode malheureuse mais acceptable. C'est à vous et à votre groupe de joueurs de décider si ces personnages sont loyaux bons – et, comme toutes les règles de ce jeu, c'est le MJ qui a le dernier mot sur la façon de jouer chaque alignement.

En plus d'être utile pour chaque personnage d'un point de vue individuel, l'alignement est également indiqué dans le profil des créatures et des races. L'alignement indiqué n'est pas définitivement inscrit dans les gènes d'une créature, c'est plutôt l'alignement le plus répandu au sein d'une espèce ou d'une société donnée. À l'exception des extérieurs

comme les anges ou les diables qui sont des incarnations formelles et physiques de certains alignements ou idéologies, les individus, quelle que soit leur espèce, peuvent être de n'importe quel alignement et, en fonction des circonstances, un membre d'une race normalement décrite avec un alignement particulier peut échapper à la tendance et se comporter de manière très différente.

Les alignements, tout comme les philosophies morales qu'ils tentent de représenter, sont complexes, incertains et différents en fonction des cultures, mais Starfinder est un jeu dont le but ultime consiste à s'amuser. Si vous n'aimez pas les interactions facilitées par le système des alignements, n'hésitez pas à ignorer ce système.

Changer d'alignement

Certaines formes de magie peuvent fonctionner différemment en fonction de l'alignement d'un personnage et les dieux confèrent rarement des sorts aux fidèles dont l'alignement est opposé au leur, mais l'alignement dans Starfinder est avant tout un outil pour raconter des histoires plutôt qu'une règle. Si un MJ a l'impression que les actions d'un joueur ne respectent pas l'alignement choisi pour son personnage, il devrait le lui faire savoir – et si la divergence est trop importante, il peut lui proposer ou l'obliger à changer son alignement pour qu'il soit en accord avec son comportement. De la même façon, si un joueur veut changer l'alignement de son personnage pour simuler son évolution, il devrait en discuter avec son MJ (bien que de fréquents changements représentent probablement un alignement chaotique).

Catégories d'alignement

Parfois, les règles concernant les alignements font référence à des « catégories » qui indiquent le nombre de cases qui séparent deux alignements (ces cases sont celles du diagramme des Alignements ci-dessus). Remarquez que les alignements adjacents par une diagonale sont distants de deux « catégories » ; une catégorie sépare un personnage loyal neutre d'un autre loyal bon, et trois catégories séparent ce même personnage d'un autre chaotique mauvais.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

PROGRESSION DES PERSONNAGES

En surmontant des épreuves, les personnages joueurs gagnent des points d'expérience (également appelés « PX ») qui quantifient tout ce qu'ils ont appris et travaillé. En accumulant toujours plus de points d'expérience, leur niveau de personnage augmente, ce qui leur confère des aptitudes nouvelles ou améliorées à chaque niveau. Les personnages augmentent leur niveau de personnage (ou « montent de niveau ») quand ils parviennent à accumuler des montants spécifiques de points d'expérience – la colonne Total de points d'expérience de la table 2-4 : Progression des personnages montre les montants de points d'expérience nécessaires pour atteindre chaque niveau. En général, la montée de niveau a lieu à la fin d'une session de jeu, quand votre MJ vous récompense en vous donnant les PX de cette session, ou entre la fin de cette session et le début de la suivante.

Le processus de progression d'un personnage fonctionne à peu près de la même façon que la création d'un personnage, sauf que les choix déjà effectués à propos de la race, des valeurs de caractéristique, de la classe, des compétences, du thème et des dons ne sont plus modifiables. L'acquisition d'un niveau vous confère généralement de nouvelles aptitudes de classe, des rangs de compétence supplémentaires à allouer, plus de points de vie, de points d'endurance et de persévérance, et parfois un nouveau don ou un avantage de thème, ou même des points de caractéristique supplémentaires (voir la table 2-4 : Progression des personnages).

Suivez les étapes suivantes pour faire progresser votre personnage.

ÉTAPE 1 : APPLIQUEZ LES ÉVENTUELLES AMÉLIORATIONS DE CARACTÉRISTIQUE

Tous les 5 niveaux, vous avez l'occasion d'augmenter et de personnaliser les valeurs de caractéristique de votre personnage. Chaque fois que vous atteignez l'un de ces paliers de niveau (niveau 5, 10, 15 et 20 – voir la table 2-4), choisissez quatre de vos valeurs de caractéristique que vous voulez augmenter. Si une valeur choisie est égale ou supérieure à 17 (sans prendre en compte les augmentations de caractéristiques dues aux améliorations personnelles – voir page 212), elle augmente de 1 point définitivement. Si elle est égale ou inférieure à 16, elle augmente de 2. Vous ne pouvez pas appliquer plus d'une de ces augmentations à la même valeur de caractéristique lors du gain d'un seul niveau mais, à la différence de la création de votre personnage, vous pouvez augmenter vos valeurs de caractéristique au-delà de 18 lorsque vous gagnez un niveau.

Si l'augmentation d'une valeur de caractéristique provoque un changement de son modificateur, pensez à modifier toutes les statistiques qui dépendent de ce modificateur, telles que les bonus à l'attaque, les jets de sauvegarde, les bonus de compétence totaux, les points de persévérance, les points d'endurance et le DD des aptitudes de classe et des sorts. Remarquez que les augmentations des valeurs de caractéristique prennent effet de manière rétroactive ; quand la valeur d'une caractéristique de votre personnage augmente, elle augmente également toutes les valeurs basées sur cette caractéristique – les points de persévérance, les points d'endurance ou les rangs de compétence, par exemple – comme s'il avait déjà cette valeur augmentée lors des niveaux précédents. Par exemple, un mécano avec une valeur d'Intelligence de 17 a un modificateur de +3 et obtient donc 7 rangs de compétence à allouer lors de chaque montée de niveau (voir le chapitre 5). S'il passe à 18 sa valeur d'Intelligence au niveau 5, il aura un modificateur de +4 et disposera donc de 8 rangs de compétence à allouer à partir de ce niveau, mais il aura également 3 rangs supplémentaires à allouer de suite pour refléter les rangs qu'il aurait dû recevoir s'il avait eu une valeur d'Intelligence de 18 lors des 3 premiers niveaux.

Voir la page 18 pour plus d'informations sur les valeurs de caractéristique.

ÉTAPE 2 : AJOUTEZ LES NOUVELLES APTITUDES DE CLASSE

Votre personnage peut prendre un niveau dans sa classe actuelle ou un niveau dans une autre classe (voir Le multiclassage, ci-dessous). Vous trouverez dans le chapitre 4 quelles aptitudes de votre classe vous obtenez à chaque niveau. Augmentez le total de points de vie de votre personnage du nombre conféré par votre classe, augmentez son total de points d'endurance du montant indiqué dans la description de sa classe plus son modificateur de Constitution, modifiez ses jets de sauvegarde et ses bonus à l'attaque, et ajoutez les aptitudes de classe qu'il obtient à ce niveau (vous devez également choisir les nouveaux sorts qu'il obtient si c'est un lanceur de sorts). En plus des aptitudes de classe nouvellement acquises, certaines aptitudes de classe obtenues lors des niveaux précédents peuvent voir leurs effets améliorés aux niveaux supérieurs. Veillez donc à vérifier si les aptitudes de classe que vous possédez déjà voient leurs effets améliorés.

ÉTAPE 3 : AJOUTEZ LES NOUVEAUX DONS OU LES AVANTAGES DU THÈME

Votre personnage gagne un nouveau don à chaque niveau impair. Ce don vient en plus des dons supplémentaires qu'il peut éventuellement obtenir par le biais de sa classe. Lorsque vous choisissez un nouveau don, veillez à vérifier les prérequis pour être sûr que votre personnage les satisfait (voir le chapitre 6).

Votre personnage gagne un nouvel avantage par le biais de son thème (voir page 28) au niveau 6, au niveau 12 et au niveau 18.

ÉTAPE 4 : ALLOUEZ LES RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque fois que votre personnage gagne un niveau, il obtient un nombre de nouveaux rangs de compétence indiqué par sa classe et augmenté par son modificateur d'Intelligence (voir page 132) ; comme indiqué dans la première étape, il peut également obtenir des rangs de compétence si son modificateur d'Intelligence augmente. Allouez ces nouveaux rangs aux compétences (il peut les allouer aux compétences dans lesquelles il a déjà investi ou à de nouvelles compétences), en gardant à l'esprit que le nombre de rangs dans une compétence donnée ne peut dépasser son niveau de personnage. N'oubliez pas de modifier les bonus de ses tests de compétence si un ou plusieurs de ses modificateurs de caractéristique ont été augmentés lors de la première étape.

TABLE 2-4 : LA PROGRESSION DES PERSONNAGES

NIVEAU DE PERSONNAGE	TOTAL DES POINTS D'EXPÉRIENCE	AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE	SPÉCIAL
1	-	-	1 ^{er} don, avantage du thème
2	1 300	-	-
3	3 300	-	2 ^{ème} don
4	6 000	-	-
5	10 000	1 ^{ère}	3 ^{ème} don
6	15 000	-	Avantage du thème
7	23 000	-	4 ^{ème} don
8	34 000	-	-
9	50 000	-	5 ^{ème} don
10	71 000	2 ^{ème}	-
11	105 000	-	6 ^{ème} don
12	145 000	-	Avantage du thème
13	210 000	-	7 ^{ème} don
14	295 000	-	-
15	425 000	3 ^{ème}	8 ^{ème} don
16	600 000	-	-
17	850 000	-	9 ^{ème} don
18	1 200 000	-	Avantage du thème
19	1 700 000	-	10 ^{ème} don
20	2 400 000	4 ^{ème}	-

LE MULTICLASSAGE

La plupart des personnages continuent de progresser dans la classe choisie au début de leur carrière pour acquérir des aptitudes toujours plus impressionnantes. Parfois, cependant, vous pouvez décider que votre personnage suive une formation différente et sélectionne quelques aptitudes d'une autre classe. Quand un tel personnage gagne un niveau, au lieu d'atteindre le niveau supérieur de sa classe actuelle, il peut gagner un niveau d'une nouvelle classe et ainsi ajouter les aptitudes du premier niveau de cette classe à ses aptitudes de classe actuelles. On parle alors de « multiclassage ».

Par exemple, imaginons qu'un soldat de niveau 5 décide de se former aux arts magiques et ajoute 1 niveau de technomancien lorsqu'il gagne un niveau (une telle combinaison de niveaux est généralement écrite comme ceci : « soldat 5/technomancien 1 »). Un tel personnage conserve les aptitudes et les pouvoirs d'un soldat de niveau 5 (ses dons supplémentaires, ses techniques de combat, les armures et les armes qu'il sait utiliser et ses autres aptitudes de classe) mais il obtient également les aptitudes et les pouvoirs de la classe de technomancien au niveau 1, tels que le pouvoir de lancer des sorts de technomancien de niveau 1 et l'aptitude de cache de sorts de cette classe. Il ajoute les points de vie, les points d'endurance, les bonus de base à l'attaque et les bonus aux jets de sauvegarde conférés par le premier niveau de technomancien à ceux cumulés par ses cinq niveaux de soldat, et il est toujours considéré comme un personnage de niveau 6 (son niveau de personnage est égal à 6).

Il est important de noter quels effets et prérequis dépendent du niveau de personnage et ceux qui dépendent du niveau de classe. Par exemple, certains dons ont en prérequis un niveau de classe minimum, et la plupart des aptitudes de classe sont basées sur le niveau du personnage dans la classe qui les confère. L'incantation des sorts est une exception – quand il détermine son niveau de lanceur de sorts, un personnage fait la somme de ses niveaux dans ses différentes classes de lanceur de sorts (tels que ceux d'un mystique et d'un technomancien).

Un personnage multiclassé peut posséder plus d'une valeur de caractéristique essentielle. Votre valeur de caractéristique essentielle reste la même pour chaque classe, comme à l'accoutumée (et pour les aptitudes de classe qui dépendent de chacune de ces valeurs). Pour les calculs impliquant une valeur de caractéristique essentielle qui ne sont liés à aucune classe, telle que la détermination de votre total de points de persévérance, utilisez la valeur de caractéristique essentielle la plus élevée (et, par conséquent, le modificateur le plus élevé).

Vous pouvez prendre autant de niveaux dans autant de classes différentes que vous le souhaitez mais, même si la polyvalence peut paraître tentante, la dispersion de vos talents a un prix. Vous commencez toujours au bas de l'échelle d'une nouvelle classe, voilà pourquoi vous accumulerez beaucoup d'aptitudes de bas niveau qui ne feront pas le poids face aux aptitudes de niveau supérieur d'un personnage du même

niveau que vous mais dans une seule et même classe. Par exemple, un émissaire 3/soldat 4/technomancien 3 est sans doute un personnage complet mais il se fera réduire en bouillie par un soldat de niveau 10 et les personnages de niveau 10 dans son groupe seront toujours plus performants que lui.

LE RECYCLAGE

En général, les décisions prises à propos de votre personnage lors de sa progression sont définitives ; vous ne pouvez pas revenir en arrière et changer ultérieurement ses valeurs de caractéristique, ses dons, ses compétences, etc. Quoi qu'il en soit, pour les personnages qui veulent désespérément changer leur passé et remplacer leurs aptitudes, il existe une solution technologique : le correcteur mnémonique. C'est un appareil grâce auquel les anciennes connaissances et aptitudes sont effacées de la mémoire de votre personnage et définitivement remplacées par de nouvelles, ce qui vous permet de recréer votre personnage – avec la permission de votre MJ, bien entendu. Voir la description de cet appareil à la page 226 pour plus d'informations.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES

TECHNIQUES

NIVEAUX

MAGIAUX

MAGIE

DENTS

GÉNÉRAL

QUESTIONS

DONS

MAGIE

MAGIE

DENTS

LES THÈMES DE PERSONNAGE

Un thème de personnage décrit l'une des facettes importantes de votre personnage. Il peut résulter de son historique, de son éducation, de sa formation ou de sa destinée mystique. Vous choisissez un thème de personnage au niveau 1. Ce thème vous confère des avantages spéciaux au niveau 1, 6, 12 et 18, qui reflètent les aspects majeurs de ce thème. Sauf indication contraire, tous ces avantages sont des pouvoirs extraordinaires. Avec la permission de votre MJ, vous pouvez même créer votre propre thème pour qu'il convienne parfaitement au concept de votre personnage !



CHASSEUR DE PRIMES

Rien ou presque ne peut vous empêcher de traquer vos proies et de les ramener mortes ou vivres. Voir la page 29 pour plus d'informations.



ÉRUDIT

En tant qu'universitaire, vous avez assimilé une solide base de connaissances diverses et vous êtes toujours avide d'en savoir plus. Voir la page 30 pour plus d'informations.



EXPLORATEUR STELLAIRE

Vous vivez au milieu des étoiles à la recherche de mondes nouveaux à explorer et êtes toujours prêt pour l'aventure. Voir la page 31 pour plus d'informations.



HORS-LA-LOI

Que vous soyez coupable ou non, vous êtes un criminel recherché dans une cité, sur une planète ou même dans toute la galaxie. Voir la page 32 pour plus d'informations.



ICÔNE

Vous êtes une célébrité populaire et respectée au sein de l'espace colonisé. Voir la page 33 pour plus d'informations.



MERCENAIRE

Vous êtes un mercenaire convenablement entraîné qui joue un rôle essentiel aux côtés de vos compagnons lors des combats. Voir la page 34 pour plus d'informations.



PILOTE DE CHASSE

Grâce à vos mains toujours fermes et vos nerfs d'acier, vous êtes devenu un pilote compétent de vaisseaux spatiaux et d'autres véhicules. Voir la page 35 pour plus d'informations.



PRÊTRE

Votre inébranlable dévotion à une philosophie ou une religion compose l'essentiel de votre personnalité. Voir la page 36 pour plus d'informations.



SANS THÈME

Aucune des catégories décrites ci-dessus ne vous convient vraiment ou vous vous voyez comme une page blanche. Voir ci-dessous pour plus d'informations.



XÉNO-CHERCHEUR

En voyageant au-delà des frontières de l'espace des Mondes du Pacte, vous vous efforcez d'établir des contacts avec des formes de vie extraterrestres. Voir la page 37 pour plus d'informations.

PERSONNAGES SANS THÈME

Si vous considérez qu'aucun des thèmes ci-dessus ne convient à votre concept de personnage, vous pouvez décider de ne pas avoir de thème. Vous obtenez alors les avantages suivants aux niveaux indiqués. Un personnage sans thème est considérablement moins puissant qu'un personnage avec un thème, voilà pourquoi il vous faut réfléchir avant de sélectionner cette option.

Connaissance générale (1)

Vous obtenez une compétence de classe de votre choix lorsque vous créez un personnage sans thème. Vous pouvez également augmenter de +1 l'une des valeurs de caractéristique de votre choix.

Certitude (6)

Une fois par jour avant d'effectuer un test de compétence, vous pouvez bénéficier d'un bonus de +2 sur cette compétence pour ce test.

Études approfondies (12)

Choisissez une compétence qui fait partie de la liste de vos compétences de classe. Une fois par jour, vous pouvez refaire un test de cette compétence avant de savoir si ce test est réussi ou non. Vous devez conserver le deuxième résultat, même s'il est moins bon.

Détermination inflexible (18)

Augmentez de 1 votre réserve de points de persévérance.

CHASSEUR DE PRIMES +1 Con

Vous pourchassez des gens contre de l'argent. C'est une profession dangereuse car la plupart de vos cibles ne veulent pas que vous les rattrapiez, ce que l'on peut comprendre, mais pour rien au monde vous ne changeriez de métier. Vous pouvez suivre un code éthique et ne pas accepter des contrats qui nécessitent, par exemple, de traquer des enfants ou des membres de votre race. Vous pouvez ne pourchasser que des criminels en fuite ou vous montrer complètement amoral en acceptant tous les contrats du moment que vos clients y mettent le prix.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Votre esprit fonctionne comme un piège mortel lorsqu'il s'agit de récupérer le moindre renseignement sur les créatures que vous pourchassez. Choisissez pour cible une créature spécifique dotée de conscience dont vous connaissez le nom, le surnom ou une identité particulière. Réduisez de 5 le DD des tests de Culture ou Profession (chasseur de primes) effectués pour vous rappeler quelque chose sur votre cible, ainsi que sur les agents du maintien de l'ordre et leurs pratiques. Si vous choisissez une cible dont on ne connaît d'elle que son surnom ou son identité secrète, cet avantage ne vous permet de découvrir que des faits sur l'identité dont vous avez connaissance et non sur ses autres éventuelles identités secrètes. Une fois votre cible vaincue, par une action qui vous prend 1 minute, vous pouvez étudier des documents et des bases de données pour vous renseigner sur un autre individu qui sera alors votre nouvelle cible. Vous pouvez à la place abandonner votre cible pour une nouvelle sans l'avoir vaincue mais vous subissez dans ce cas un malus de -2 à tous vos tests de compétence pendant 1 semaine. Survie est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 à vos tests de Survie. De plus, vous augmentez votre valeur de Constitution de +1 lors de la création de votre personnage.

CHASSEUR RÉACTIF [6]

Vous savez précisément comment vous renseigner à la va-vite sur vos cibles. Vous pouvez utiliser la compétence Diplomatie pour recueillir des informations à propos d'un individu en particulier en y consacrant la moitié du temps normalement nécessaire et vous réduisez à 0 le malus lorsque vous utilisez la Survie pour suivre des traces en vous déplaçant à votre vitesse normale.

INFATIGABLE [12]

Vous ne semblez jamais fatigué, même quand vous travaillez plus longtemps et plus dur que tous ceux également à la poursuite de votre cible ; il arrive même que certaines de vos cibles parlent de vous comme d'un fantôme infatigable ou d'un chasseur omniscient. Vous pouvez marcher ou rester actif pendant 12 heures au lieu des 8 heures avant d'effectuer des tests de Constitution lors d'une marche forcée (voir page 258) et vous pouvez trotter pendant 2 heures par jour lors d'un déplacement longue distance (voir page 258) au lieu d'une heure. Réduisez à -10 le malus lorsque vous utilisez la Survie pour suivre des traces en vous déplaçant au double de votre vitesse normale.

CHASSEUR ÉMÉRITE [18]

La traque incessante de votre cible renforce votre détermination et renouvelle vos forces. Une fois par jour lorsque vous poursuivez votre cible, vous pouvez vérifier les informations à son propos pendant 10 minutes pour récupérer 1 point de persévérance ; l'utilisation de cet avantage n'est pas considérée comme une période de repos vous permettant de récupérer des points d'endurance. De plus, une fois par jour lorsque vous mettez votre cible en échec, vous récupérez 1 point de persévérance.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ÉRUDIT

+1 Int

Vous êtes un intellectuel et un érudit qui se creuse la tête pour résoudre des problèmes et des énigmes que les autres trouvent dissuasifs. Peut-être êtes-vous un professeur d'une matière spécifique dans une grande université ou un amateur étudiant plusieurs domaines à la fois. Vous pourriez être en train d'explorer la galaxie en quête d'artefacts anciens ou d'un nouveau phénomène scientifique. Quelle que soit votre motivation, vous êtes certain que les réponses que vous cherchez se trouvent quelque part là-bas.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Vous êtes un expert dans un domaine de connaissances particulier, comme le prouve la passion dont vous faites preuve dès qu'on aborde ce sujet. Choisissez Sciences de la vie ou Sciences physiques, puis un champ d'étude spécialisé. Si vous choisissez Sciences de la vie, vous pouvez vous spécialiser en bio-ingénierie, biologie, botanique, écologie, génétique, xéno-biologie, zoologie ou un autre domaine des sciences naturelles. Si vous choisissez Sciences physiques, vous pouvez vous spécialiser en astronomie, chimie, climatologie, géographie, géologie, météorologie, océanographie, physique ou un autre domaine des sciences physiques. Réduisez de 5 le DD des tests de compétence effectués pour vous rappeler quelque chose concernant votre spécialité. La compétence choisie est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 aux tests de la compétence choisie. De plus, vous augmentez votre valeur d'Intelligence de +1 lors de la création de votre personnage.

SUR LE BOUT DE LA LANGUE [6]

Parfois, après une pause pour rassembler vos esprits, vous réalisez que vous avez la réponse à une question particulièrement ardue. Une fois par jour, vous pouvez refaire n'importe quel test de compétence (voir page 243) effectué pour vous rappeler quelque chose. Vous devez décider d'utiliser cet avantage après avoir lancé le dé mais avant de prendre connaissance de l'information conférée par le résultat du premier jet. Vous devez conserver le deuxième résultat, même s'il est moins bon.

EXPERT EN RECHERCHES [12]

Vous pouvez effectuer des recherches bien plus rapidement que quiconque, ce qui vous permet de trouver des informations en fouillant des bases de données, des bibliothèques et autres sources équivalentes en un quart du temps normalement nécessaire. Lorsque vous utilisez cet avantage, vous pouvez généralement faire 20 pour vous rappeler quelque chose en 5 rounds.

ÉRUDIT ÉMÉRITE [18]

Pour vous, apprendre et assimiler des connaissances liées à votre domaine d'expertise est aussi rafraîchissant que boire l'eau d'une source froide sur une planète désertique. Jusqu'à deux fois par jour, quand vous vous trouvez dans une situation où des informations concernant votre domaine d'expertise pourraient s'avérer utiles (à l'appréciation du MJ), vous pouvez consacrer 10 minutes en profonde contemplation et en étude de votre domaine d'expertise, ce qui vous permet de récupérer 1 point de persévérance. Lors de ces 10 minutes, vous pouvez également utiliser l'action se rappeler quelque chose (voir page 133) pour vous rappeler l'information recherchée ; ceci n'est pas considérée comme une période de repos vous permettant de récupérer des points d'endurance.



EXPLORATEUR STELLAIRE +1 Con

Votre envie de voyager parmi les étoiles est insatiable. Vous avez toujours très envie de partir à l'aventure pour explorer les mondes lointains et découvrir leurs secrets, et vous sautez sur chaque nouvelle occasion avec bravoure et vigueur, persuadé que vos multiples compétences vous permettront de survivre. Peut-être appréciez-vous le simple plaisir de voyager aux côtés de vos compagnons ou peut-être aimez-vous l'exploration juste pour remplir vos poches de toutes sortes de butin d'origine extraterrestre.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Les mondes lointains sont pour vous une véritable obsession et vous êtes toujours en train de cataloguer dans votre esprit tout ce que vous apprenez sur les endroits nouveaux et étranges afin de vous en rappeler pour plus tard, en cas de besoin. De plus, vous exploitez vos connaissances en biologie et en topologie pour vous préparer aux dangers des mondes extraterrestres. Réduisez de 5 le DD des tests de Sciences physiques effectués pour vous rappeler quelque chose à propos de nouveaux mondes ou de phénomènes spatiaux étranges. Sciences physiques est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 aux tests de Sciences physiques. De plus, vous augmentez votre valeur de Constitution de +1 lors de la création de votre personnage.

AMATEUR PASSIONNÉ [6]

Vos voyages vous ont permis d'apprendre plein de choses utiles et variées, même si vous ne les avez pas étudiées à l'école, et vous pouvez souvent vous servir avantageusement de votre logique et de votre intuition. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de compétences auxquelles vous n'avez alloué aucun rang. Cet avantage ne vous permet pas d'effectuer des tests pour les compétences nécessitant une formation (voir page 134).

TOUCHE-À-TOUT [12]

Vous pouvez accomplir à peu près n'importe quelle tâche à partir du moment où vous vous concentrez sur ce que vous faites et vous ne vous laissez jamais intimider par le manque de connaissances universitaires lorsqu'une tâche doit être accomplie. Vous pouvez utiliser toutes les compétences, même celles pour lesquelles vous n'avez reçu aucune formation et donc que vous ne pourriez normalement pas utiliser, et si vous obtenez un résultat de 20 naturel en effectuant un test d'une compétence à laquelle vous n'avez alloué aucun rang, le bonus conféré par l'avantage amateur passionné passe à +4.

EXPLORATEUR ÉMÉRITE [18]

Documenter d'un point de vue scientifique les moindres détails d'un nouvel endroit, que ce soient les couleurs visibles, les dénivellés, les températures, les phénomènes sismiques et autres évaluations exigeantes, vous revigore au plus haut point. Jusqu'à deux fois par jour lorsque vous êtes sur une planète inexplorée (généralement une planète sans aucun contact avec les Mondes du Pacte, même s'il n'est pas nécessaire que vous soyez celui qui l'a découverte), vous pouvez passer 10 minutes à explorer, cartographier et relever une nouvelle caractéristique géographique pour récupérer 1 point de persévérance ; ceci n'est pas considéré comme une période de repos vous permettant de récupérer des points d'endurance.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

HORS-LA-LOI +1 Dex

À cause des péchés que vous avez commis par le passé ou de vos récents agissements illégaux, vous êtes recherché quelque part dans les Mondes du Pacte. Peut-être n'êtes-vous même pas coupable et souhaitez ainsi laver votre nom. Peut-être assumez-vous complètement vos crimes en considérant que les lois que vous ne voulez pas respecter sont injustes. Quelles que soient vos raisons, il serait peut-être temps de partir pour le Vaste à bord d'un vaisseau spatial en attendant que la situation se calme et avant que l'on ne vous ramène de force en prison.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Vous êtes largement associé aux secrets douteux et aux deals conclus au fond des allées. Vous connaissez les acteurs majeurs de ces manigances et maîtrisez vous-même des compétences utiles dans ce domaine. Réduisez de 5 le DD des tests de Culture effectués pour vous rappeler quelque chose à propos du milieu criminel de la pègre. Escamotage est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 à vos tests d'Escamotage. De plus, vous augmentez votre valeur de Dextérité de +1 lors de la création de votre personnage.

CORRUPTION DES INSTITUTIONS JURIDIQUES ET LÉGALES [6]

Vos contacts au sein de la pègre exercent une certaine influence sur les corporations et les autorités et peuvent vous sortir de tous les problèmes juridiques – tant que vous y mettez le prix. En fonction de la gravité du délit, ce prix est compris entre 500 crédits × votre niveau de personnage et 10 000 crédits × votre niveau de personnage.

CONTACTS SUR LE MARCHÉ NOIR [12]

Vous avez des contacts qui peuvent expédier discrètement des marchandises de toutes sortes vers n'importe quelle destination imaginable ou presque. Vous pouvez vendre des marchandises dans n'importe quelle cité à leur prix habituel, même si elles sont illégales ou trop chères pour les autochtones. De plus, vous pouvez acheter des marchandises, en augmentant leur prix de 10 %, et les faire expédier vers une destination de largage reculée (probablement à proximité du site où se déroule votre aventure) mais située dans le même système solaire qu'une cité connue. L'envoi prend toujours au minimum autant de temps que le voyage entre la cité et la destination de largage, mais il est souvent plus long.

HORS-LA-LOI ÉMÉRITE [18]

La préparation de plans louches est l'une de vos spécialités et cette activité est pour vous comme une douce montée d'adrénaline. Jusqu'à deux fois par jour après avoir passé au moins 10 minutes à planifier un cambriolage ou un autre délit (qui n'est pas considéré comme une période de repos vous permettant de récupérer des points d'endurance) et après avoir accompli avec succès une action en relation avec la mise en œuvre de ce plan, vous récupérez 1 point de persévérance.



ICÔNE

+1 Cha

Grâce au système de transmissions interstellaires et au déplacement Drift, la galaxie n'a jamais été aussi petite et cette connectivité a facilité votre ascension vers la célébrité. Peut-être êtes-vous un artiste ou un scientifique célèbre mais, quelle que soit votre activité, on vous reconnaît dans les Mondes du Pacte et les systèmes associés. Peut-être partez-vous pour des mondes inconnus pour étendre votre succès ou pour échapper au feu des projecteurs.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Choisissez une compétence de Profession. Vous vous êtes largement imprégné de la culture de votre profession iconique. Réduisez de 5 le DD des tests de Culture ou de Profession que vous effectuez pour vous rappeler quelque chose à propos d'autres icônes ou de détails sur les aspects culturels de votre profession. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur les tests de la compétence de Profession que vous avez choisie. Culture est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 à vos tests de Culture. De plus, vous augmentez votre valeur de Charisme de +1 lors de la création de votre personnage.

CÉLÉBRITÉ [6]

Vous êtes à ce point connu que pratiquement tout le monde a déjà entendu parler de vous ou peut rapidement obtenir des informations à votre propos (il faut réussir un test de Culture DD 10 pour vous reconnaître et un test de Culture DD 20 pour que quelqu'un vous reconnaisse par votre seule apparence, hors du contexte de votre profession). Parmi ceux qui s'intéressent à votre profession iconique, des fans et des détracteurs sont attirés par votre célébrité. Si vous recherchez une personne générique, comme « un docteur capable de traiter cette maladie », vous parvenez presque toujours à trouver un fan dont l'attitude initiale envers vous est amicale ou serviable ; cette recherche dure 2d4 heures. À l'appréciation du MJ, des fans peuvent vous proposer leurs services (mais pas d'objets ou de marchandises) à prix réduit, voire gratuitement.

MÉGA CÉLÉBRITÉ [12]

Votre réputation est désormais telle que votre nom est à présent connu de tous. Le DD des tests de Culture effectués pour vous reconnaître est réduit à 5 (ou à 10 pour vous reconnaître par votre seule apparence en dehors du contexte de votre profession), et il ne vous faut plus que 1d4 heures pour trouver un fan qui correspond à vos besoins. De plus, vos fans vous font bénéficier d'une remise de 10 % lorsque vous leur achetez des marchandises.

ICÔNE ÉMÉRITE [18]

Jusqu'à deux fois par jour, vous pouvez interagir avec le public à propos de votre profession (le plus souvent durant une représentation tel qu'un concert, mais parfois lors d'une conférence de presse après avoir exercé votre profession si celle-ci ne nécessite pas la présence d'un public) pendant au moins 10 minutes pour récupérer 1 point de persévérance.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

MERCENAIRE +1 For

Que vous acceptiez des contrats en accord avec vos convictions éthiques ou que vous combattiez pour quiconque capable de s'offrir vos services, vous êtes un mercenaire. Peut-être vous enorgueillissez-vous de vos réussites passées et montrez fièrement les trophées des ennemis que vous avez vaincus ou peut-être culpabilisez-vous après avoir été le seul à survivre à une mission qui a terriblement mal tourné. Vous travaillez sans doute avec d'autres mercenaires et connaissez bien la méthodologie des actions militaires engagées dans toute la galaxie.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Vous possédez de solides connaissances sur l'armée, depuis les groupes de mercenaires rivaux jusqu'aux procédures militaires standards et aux forces armées planétaires, et ces connaissances peuvent vous aider à accomplir vos quêtes lors de vos aventures. Réduisez de 5 le DD des tests de Culture et de Profession (mercenaire) effectués pour vous rappeler quelque chose à propos des hiérarchies, des usages, du personnel, etc. au sein de l'armée. Athlétisme est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 à vos tests d'Athlétisme. De plus, vous augmentez votre valeur de Force de +1 lors de la création de votre personnage.

SOLDAT [6]

Vous avez l'habitude des longues marches en portant un équipement lourd et vous pouvez soulever la plupart des machines avec facilité. Vous considérez que votre Force est supérieure d'un point lorsqu'il s'agit de déterminer vos limites de volume transportable (voir page 167).

CHEF D'ESCOUADE [12]

Vous êtes extrêmement compétent lorsqu'il s'agit de coordonner les actions des membres de votre escouade, à la fois grâce à votre efficacité tactique mais aussi grâce au respect que vous inspirez. Si vous êtes capable d'effectuer le test en question, vous le réussissez automatiquement dans le cadre de l'action aider autrui (voir la page 133) lorsque vous aidez un membre de votre escouade ou un allié de longue date (tel qu'un compagnon PJ).

COMMANDANT [18]

Quel que soit le sang versé, les victoires remportées par votre escouade renforcent votre détermination. Lors d'une même journée, après avoir participé à trois combats au moins ayant abouti à la défaite de groupes distincts ou d'adversaires importants, vous récupérez 1 point de persévérance. Après avoir participé à six de ces combats lors d'une même journée, vous récupérez un deuxième point de persévérance.



PILOTE DE CHASSE +1 Dex

C'est lorsque vous êtes aux commandes d'un véhicule que vous vous sentez le plus à l'aise, que ce soit un vaisseau spatial fusant à travers le vide noir comme de l'encre de l'espace ou un véhicule terrestre roulant à toute vitesse entre les arbres et les rochers des désolations poussiéreuses. Peut-être êtes-vous le membre d'une force armée d'élite ayant bénéficié d'une formation longue et intensive. Ou alors un simple amateur dont les talents innés ont fait de vous un as que beaucoup admirent.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Vaisseaux spatiaux et autres véhicules sont pour vous une véritable obsession et vous passez votre vie à mémoriser toutes les connaissances en rapport avec eux, même les plus infimes. Réduisez de 5 le DD des tests de Culture effectués pour vous rappeler quelque chose sur les modèles et les pièces détachées de vaisseaux spatiaux ou de véhicules, ainsi que sur les pilotes célèbres. Pilotage est pour vous une compétence de classe, mais si c'est déjà le cas grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 à vos tests de Pilotage. De plus, vous augmentez votre valeur de Dextérité de +1 lors de la création de votre personnage.

LOUP SOLITAIRE [6]

Vous en savez un peu sur tous les postes indispensables à bord d'un vaisseau spatial et vous êtes toujours prêt à remplacer quelqu'un sur le pouce et à accomplir ses tâches. Chaque fois que vous devez effectuer un test de compétence lors d'un combat spatial ou s'il vous faut directement réparer ou effectuer la maintenance de votre vaisseau spatial, vous considérez que la moitié de vos rangs alloués au Pilotage sont aussi des rangs alloués à la compétence appropriée dans le cadre de ce test, si cela vous avantage (puisque vous avez effectivement des rangs dans la compétence associée, on considère que vous avez été formé à son utilisation en ce qui concerne ce test).

FONDU DE VITESSE [12]

La vitesse à bord d'un véhicule vous procure d'intenses montées d'adrénaline et vous pouvez aisément piloter les véhicules lancés à grande vitesse au contraire de pilotes moins talentueux qui perdraient aussitôt le contrôle de leur engin. Réduisez de 1 les malus aux tests de Pilotage que vous effectuez aux commandes d'un véhicule. Lorsque vous effectuez l'action double manœuvre lors d'une poursuite à bord d'un véhicule (voir page 282), réduisez de 1 le malus sur chaque action. Chaque fois qu'un test de Pilotage produit un effet nocif lorsqu'on le rate de 5 points ou plus, vous ne subissez cet effet nocif que si vous ratez le test de 10 points ou plus.

PILOTE ÉMÉRITE [18]

Vos talents de pilote vous revigorent en renforçant votre zèle et votre détermination. Jusqu'à deux fois par jour lorsque vous triomphez d'un adversaire important lors d'un combat spatial pendant lequel vous pilotez ou lorsque vous remportez une poursuite à bord d'un véhicule (ce qui signifie que vous avez réussi à semer un poursuivant ou que vous avez rattrapé ou vaincu votre adversaire), vous récupérez 1 point de persévérance.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

PRÊTRE

+1 Sag

Vous êtes le fidèle d'une religion structurée ou d'une association similaire. Votre croyance, qu'elle fasse partie de vous depuis l'enfance ou qu'elle se soit révélée à vous plus tard au cours de votre vie, fait partie intégrante de votre être. Peut-être voyagez-vous d'étoile en étoile pour convertir des gens à votre religion ou peut-être que votre Église vous a envoyé pour une mission sacrée [ou impie] particulière. Quels que soient les obstacles que la vie a mis sur votre route, vous vous raccrochez toujours à votre foi et à vos convictions pour les surmonter.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Choisissez une divinité ou une philosophie dont l'alignement ne doit pas s'éloigner de plus d'une catégorie (sur l'axe bien-mal ou sur l'axe loi-chaos) du vôtre. Réduisez de 5 le DD des tests de Culture et de Mysticisme effectués pour vous rappeler quelque chose à propos des traditions religieuses, des symboles religieux et des chefs religieux célèbres. Mysticisme est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 à vos tests de Mysticisme. De plus, vous augmentez votre valeur de Sagesse de +1 lors de la création de votre personnage.

RESPONSABILITÉ
DU CLERGÉ [6]

Vous occupez un poste à responsabilités au sein de votre religion. Grâce à l'adoration, le respect ou la crainte (en fonction de votre religion) que vous leur inspirez, les fidèles ordinaires de votre religion ont une attitude initiale serviable envers vous et vont souvent vous aider par des moyens simples si vous les sollicitez. Même les autres clergés prennent en compte votre opinion, même en cas de désaccord. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation effectués envers les fidèles et les membres de rang inférieur des clergés.

BÉNÉDICTION DIVINE [12]

Votre divinité est à l'origine de vos pouvoirs mystiques. Choisissez un sort de mystique de niveau 1 ayant un lien avec les domaines de prédilection de votre divinité (soumis à l'approbation du MJ). Si vous avez des niveaux dans la classe du mystique, vous obtenez un sort de niveau 1 supplémentaire par jour que vous ajoutez à votre liste de sorts de mystique connus. Sinon, vous pouvez utiliser le sort choisi une fois par jour comme un pouvoir magique.

COMMUNION PROFONDE [18]

Jusqu'à deux fois par jour, après avoir accompli une action importante en accord avec l'alignement et le dogme de votre religion (à l'appréciation du MJ), vous pouvez passer 10 minutes en profonde méditation ou en prières pour récupérer 1 point de persévérance ; ceci n'est pas considéré comme une période de repos vous permettant de récupérer des points d'endurance.



XÉNO-CHERCHEUR +1 Cha

L'idée de rencontrer des formes de vie extraterrestres vous excite. Et plus leur apparence et leurs coutumes sont différentes des vôtres, mieux c'est ! Soit vous pensez qu'elles ont beaucoup à vous apprendre, soit vous voulez leur prouver que vous êtes supérieur à elles. Bien entendu, la seule façon d'atteindre votre objectif consiste à quitter les Mondes du Pacte et à partir pour le Vaste où vivent un nombre pratiquement infini d'extraterrestres.

SAVOIR THÉMATIQUE [1]

Vous êtes formé pour découvrir des formes de vie extraterrestres, les identifier et interagir avec elles. Réduisez de 5 le DD des tests de Sciences de la vie effectués pour identifier une créature rare. Sciences de la vie est pour vous une compétence de classe mais si elle l'est déjà grâce à la classe que vous avez choisie au niveau 1, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +1 aux tests de Sciences de la vie. De plus, vous augmentez votre valeur de Charisme de +1 lors de la création de votre personnage.

LANGAGE IMPROVISÉ [6]

Si vous et les créatures que vous rencontrez ne parlent pas les mêmes langues, vous pouvez passer 10 minutes à tenter de discuter avec elles (si elles sont d'accord), après quoi vous effectuez un test de Culture DD 25. En cas de réussite, vous improvisez un langage simple permettant de communiquer succinctement. Vous pouvez utiliser ce langage improvisé avec ces créatures spécifiques seulement mais vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Culture effectués pour improviser un autre langage avec des créatures similaires parlant la même langue.

PREMIER CONTACT [12]

Vous savez vous y prendre pour faire une première et bonne impression sur les membres de races nouvelles et apaiser leur peur de l'inconnu. Lorsque vous rencontrez une créature qui n'a jamais vu un membre de votre race ou de celles de vos compagnons de voyage, considérez que son attitude est indifférente au lieu d'amicale comme elle devrait l'être normalement envers les membres de races inconnues. Cet avantage ne produit aucun effet si la créature est normalement hostile, indifférente, amicale ou serviable.

DÉCOUVERTE EXCEPTIONNELLE [18]

Jusqu'à deux fois par jour, lorsque vous découvrez et récoltez les données sur une espèce de plante ou d'animal, vous récupérez 1 PP. Sur une planète inexplorée où toutes les espèces sont nouvelles, ce processus prend généralement 10 minutes tout au plus (et on ne la considère pas comme une période de repos permettant de récupérer des PE) mais, même sur des planètes connues, vous pouvez trouver une espèce nouvelle en 1d4 heures (ou moins) dans un biome isolé ou abritant une grande variété d'animaux et de plantes.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

HÉRITAGE CHIFFRÉ



RACES

3



RACES

Ce chapitre présente les « races majeures » de Starfinder, celles qui sont les plus communes dans les Mondes du Pacte et qui sont prévues pour être utilisées comme PJ. Pour quelques races un peu moins courantes, reportez-vous au chapitre 13.



ANDROÏDES

Les androïdes sont des créatures artificielles, composées d'éléments aussi bien biologiques qu'artificiels, qui, à l'origine, ont été créées par les humains pour être des serviteurs. Ils sont aujourd'hui affranchis et libres de poursuivre leur propre destinée parmi les étoiles.



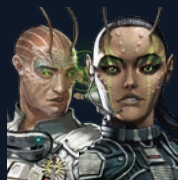
HUMAINS

Présents presque partout dans les Mondes du Pacte, les humains se sont répandus à travers les étoiles depuis la disparition de leur monde natal de Golarion. Ils ont la réputation d'être curieux, tenaces et d'avoir une grande faculté d'adaptation.



KASATHAS

Ancienne race d'êtres dotés de quatre bras, venus d'un lointain système stellaire, les kasathas sont de fervents traditionalistes dont les coutumes leur confèrent vis-à-vis des autres races une aura de sagesse et de mystère.



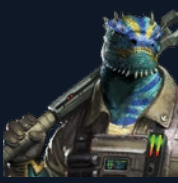
LASHUNTAS

Les lashuntas ont des dons psychiques naturels. Ils regroupent en fait deux races : une est constituée d'individus grands et maigres et l'autre d'individus petits et puissants. Les deux fascinent tout autant les autres races et elles se consacrent à l'érudition pour atteindre la perfection.



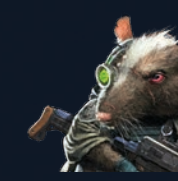
SHIRRENS

Autrefois intégrés à une terrifiante intelligence collective qui dévore tout sur son passage, les shirrens insectoïdes ont muté et sont parvenus à échapper à son emprise. Ce sont aujourd'hui des individus indépendants épris de la liberté de choix mais qui conservent un fort attachement communautaire.



VESKS

Voués à la conquête et à la domination, les vesks reptiliens viennent très récemment de mettre un terme à leur longue guerre contre les autres races des Mondes du Pacte. Cependant, beaucoup se méfient encore d'eux malgré leur sens de l'honneur et leur utilité au combat.



YSOKIS

Passionnés et bagarreurs, les ysokis sont des êtres évoquant des rats. Ce sont des experts aussi bien dans l'art de se fourrer dans le pétrin que de s'en sortir. Leur amour de la technologie, de l'exploration et des aventures les pousse à voyager à travers la galaxie.

Le jeu de rôle Starfinder ne se limite pas à rencontrer des extraterrestres, il permet aussi d'en jouer. Dans Starfinder, le mot « race » désigne une espèce intelligente, douée de la conscience de soi, dont les membres peuvent être considérés comme des personnages et non de simples monstres. Bien que toutes les races ne soient pas appropriées pour des personnages joueurs, bon nombre d'entre elles le sont ; toute créature dotée de traits raciaux peut faire partie d'une race jouable si votre MJ l'approuve.

Dans ce chapitre sont présentées les races majeures de Starfinder, sept espèces tellement communes au sein des Mondes du Pacte qu'elles sont omniprésentes (ou tout du moins reconnues) à travers le système solaire. Un certain nombre de races un peu moins connues mais natives du système des Mondes du Pacte, comme les elfes et les nains, sont présentées à partir de la page 506 et d'autres encore seront abordées dans *Xéno-archives Starfinder*. N'oubliez pas qu'il ne s'agit que des races les plus courantes au sein des Mondes du Pacte. Le système abrite également de nombreuses autres races civilisées mais moins présentes et si l'on prend en compte celles qui existent au-delà des Mondes du Pacte, absolument tout est possible !

Déterminer sa race est un des choix les plus importants lors de la création d'un personnage puisqu'une fois que c'est fait, vous ne pouvez plus en changer. En plus de son aspect culturel, pour chaque race est indiqué le nombre de points de vie que vous obtenez au niveau 1 ainsi que plusieurs traits raciaux qui modifient vos caractéristiques ou vous accordent des capacités supplémentaires. Les modificateurs aux valeurs de caractéristiques sont les plus importants. Ces bonus et pénalités ne sont appliqués qu'au moment de déterminer vos valeurs de caractéristiques (voir page 18) et sont le reflet des aptitudes et désavantages naturels de votre race. Par exemple, globalement, les vesks sont plus forts que les autres et les ysokis sont plus faibles. Si vous savez déjà quelle classe vous voulez jouer, c'est souvent une bonne idée de comparer sa valeur de caractéristique essentielle (voir page 19) aux modificateurs de valeurs de caractéristiques accordées par les différentes races quand vous en choisissez une. Ainsi, vous évitez de

vous retrouver accidentellement avec des modificateurs raciaux qui rendent votre personnage difficile à jouer. Certains bonus accordés par des races se marient parfaitement avec certaines classes comme par exemple les bonus de Force et de Constitution des vesks qui en font de parfaits soldats. Cependant, n'hésitez pas à vous éloigner des schémas évidents si vous avez une autre idée en tête, car chaque race présentée ici compte des membres de chacune des classes au sein de sa société.

LANGAGES

La myriade de peuples au sein des Mondes du Pacte parlent une très grande variété de langages allant de la langue du commerce, répandue dans tout le système, appelée le commun, aux obscurs dialectes extraterrestres en passant par les anciennes langues des autres plans de la réalité. Sur de nombreux mondes, on trouvera une langue parlée sur toute la planète, la plupart des races ont une langue raciale et chaque langue majeure des Mondes du Pacte se décline également sous forme de langage des signes et sous forme écrite (comprenant à la fois une version tactile et visuelle).

Un personnage commence le jeu en sachant lire et parler le commun, sa langue raciale (s'il y en a une) et la langue de sa planète natale (s'il y en a une). Il peut aussi choisir dans la liste ci-dessous un nombre de langages supplémentaires égal à son bonus d'Intelligence. Un personnage peut apprendre la version tactile et le langage des signes associés à une langue qu'il connaît soit en tant que langage supplémentaire, soit en attribuant un rang à la compétence Culture (voir page 137). Un personnage qui commence le jeu en étant aveugle connaît automatiquement les versions tactiles de toutes les langues qu'il connaît ; un personnage qui commence le jeu en étant sourd connaît automatiquement les langages des signes de ces langues. Un nombre incroyable de langues sont parlées au sein des Mondes du Pacte et toutes ne sont pas compréhensibles ou reproductibles par les autres races sans avoir recours à des technologies complexes ; certaines des langues les plus fréquemment parlées dans les Mondes du Pacte sont présentées ci-dessous.

TABLE 3-1 : CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE CHAQUE RACE

RACE	TAILLE MOYENNE	POIDS MOYEN	MATURITÉ	ÂGE MAX.
Androïde	1,52-2,10 m	45-90 kg	0	voir page 43
Humain	1,52-2,10 m	45-136 kg	18 ans	80+2d20 ans
Kasatha	1,82-2,10 m	54-90 kg	25 ans	100+2d20 ans
Lashunta	1,52-2,10 m	63-82 kg	20 ans	80+2d20 ans
Shirren	1,52-1,82 m	45-68 kg	5 ans	50+1d20 ans
Vesk	1,82-2,40 m	90-136 kg	16 ans	70+1d20 ans
Ysoki	0,91-1,21 m	27-45 kg	10 ans	60+1d20 ans

Langages les plus répandus

Le commun, la langue commerciale la plus répandue des Mondes du Pacte, est, semble-t-il, basé sur au moins une des anciennes langues humaines de Golarion. Les autres langages les plus répandus dans le système (et ceux qui les utilisent le plus souvent) sont indiqués ci-dessous.

- Akitonien (habitants d'Akiton)
- Aklo (habitants d'Aucturn, Sombre Domaine)
- Bréthédien (habitants de Bréthéda, de Liavara et de leurs lunes)
- Castrovélien, également appelé lashunta (lashuntas, habitants de Castrovel)
- Éoxien (habitants d'Éox)
- Kasatha (kasathas)
- Shirren (shirrens)
- Triaxien (habitants de Triaxus)
- Vercite (habitants of Verces)
- Vesk (vesk, habitants du Veskarium)
- Ysoki (ysoki)

Autres langages

Les langages suivants sont moins répandus mais les érudits, les lanceurs de sorts et ceux qui font des affaires sur les mondes de ceux qui les parlent y sont souvent confrontés.

- Abyssal (démons, extérieurs chaotiques mauvais, habitants des Abysses)
- Aérien (habitants du plan de l'Air)
- Aquatique (habitants du plan de l'Eau)
- Arkanen (habitants d'Arkanen et d'Osoro)
- Azlant (Azlant, habitants de l'Empire stellaire azlant)
- Céleste (anges, extérieurs d'alignement Bon, habitants des plans d'alignement Bon)
- Draconique (dragons, humanoïdes reptiliens, draconiens triaxiens)
- Drow (drow, nombreux habitants d'Apostae)
- Nain (nains)
- Elfe (drow, elfes, demi-elfes)
- Gnome (gnomes)
- Gobelin (gobelours, goblins, hobgobelins)
- Halfelin (halfelins)
- Igné (habitants du plan du Feu)
- Infernal (diables, extérieurs loyaux mauvais, habitants des Enfers)
- Kalo (kalo, habitants de Kalo-Mahoi)
- Nchaki (habitants de Nchak)
- Orque (orques, demi-orques)
- Sarcésien (sarcésiens)
- Shobhad (shobhads)
- Terreux (habitants du plan de la Terre)

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Sur la table 3-1 sont indiquées des fourchettes de base pour déterminer le poids, la taille et l'âge de votre personnage. Bien que la plupart des individus se situent dans la moyenne des fourchettes

proposées pour leur race, d'autres peuvent être exceptionnellement plus grands ou plus petits. Le sexe joue un rôle significatif pour la taille et la forme de certaines races mais, même pour celles-ci, n'hésitez pas à définir le personnage qui vous convient le mieux. Les facteurs environnementaux peuvent aussi jouer un rôle pour déterminer votre taille et votre forme. Un personnage issu d'un milieu à faible gravité sera probablement plus grand et plus mince tandis qu'un personnage qui a grandi sur un monde à forte gravité peut être plus petit et plus costaud à cause de la pression exercée sur son corps.

L'âge de la maturité indiqué sur la table représente l'âge auquel un membre d'une race sera probablement considéré comme un adulte. C'est une généralisation basée sur des facteurs physiques et culturels, sachant que cette valeur peut changer en fonction des traditions. L'âge maximum indiqué inclut un élément aléatoire pour traduire l'imprévisibilité de la mort et c'est l'estimation de la longévité d'un individu n'ayant recours ni à la magie, ni à la technologie. En bénéficiant de technologies adéquates de prolongation de la vie, des individus de toutes les races peuvent devenir presque immortels.

De plus, la plupart des races présentées ici sont de taille M (voir page 255) ; elles occupent un espace et ont une Allonge de 1,50 m et une vitesse de déplacement au sol de 9 mètres par round. Bien que les ysokis soient des humanoïdes de taille P (voir page 255), ils ont la même Allonge, occupent le même espace et ont la même vitesse de déplacement que les créatures de taille M.

INFORMATIONS SUR LES RACES

Dans les pages suivantes sont expliquées les règles relatives aux principales races et la manière dont elles s'intègrent dans l'univers de Starfinder. De plus, vous trouverez ci-dessous des précisions sur quelques éléments essentiels.

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques : ce sont les modificateurs à appliquer aux caractéristiques au cours de l'étape de création d'un personnage (voir page 18). Par exemple, les modificateurs pour les androïdes sont de +2 en Dextérité et en Intelligence mais de -2 en Charisme.

Points de vie : ce sont les points de vie supplémentaires que vous obtenez en fonction de votre race, au niveau 1. Voir page 22 pour plus d'informations.

Traits raciaux : sur la première page consacrée à chaque race sont indiqués les pouvoirs spéciaux que vous obtenez quand vous interprétez un personnage de cette race. Vous les obtenez toutes automatiquement, vous n'avez pas à faire un choix.

Interpréter un personnage de cette race : ces quelques notes vous donnent des éléments de base pour savoir comment commencer avec un personnage de cette race et comment définir sa place dans cet univers. Bien entendu, comme pour les détails culturels, il ne s'agit que de suggestions basées sur un individu moyen de ce type. Les personnalités sont très variables et votre personnage peut être assez éloigné des suggestions indiquées, surtout s'il a été élevé au sein d'une culture différente ou dans des circonstances anormales.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ANDROÏDES

+2
DEX+2
INT-2
CHA

4 PV

Créations issues d'une technologie complexe et fabriquées pour ressembler aux humains, les androïdes étaient à l'origine destinés à être des serveurs mais ils se sont affranchis de leur servitude afin de constituer leur propre société. Contrairement à des robots ordinaires ou à des IA de vaisseaux, un androïde ne se comporte simplement pas en fonction de sa programmation ; il dispose d'une conscience propre et il est animé par une âme, une distinction cruciale qui a permis d'octroyer aux androïdes le statut généralement accepté d'individus et non de propriétés.



TAILLE ET TYPE

Les androïdes sont des humanoïdes de taille M avec le sous-type androïde.

FABRIQUÉ

Pour les effets qui ciblent des créatures par type, les androïdes sont considérés aussi bien comme des humanoïdes que comme des créatures artificielles (si un pouvoir affecte seulement un des deux types, appliquez ce pouvoir; si un pouvoir affecte les deux types, l'appliquer de la manière la moins avantageuse). Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies, les effets mentaux, le poison et le sommeil sauf si ces effets affectent spécifiquement des créatures artificielles. De plus, les androïdes ne respirent pas et ne subissent pas les effets environnementaux liés au fait de se trouver dans le vide.

VISION EXCEPTIONNELLE

Les androïdes bénéficient d'une vision nocturne et de la vision dans le noir. En conséquence, ils peuvent voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans un rayon de 18 mètres sans la moindre source de lumière mais uniquement en noir et blanc. Voir vision nocturne et vision dans le noir, pages 265 et 266.

ÉMOTIONS CONTRÔLÉES

Les androïdes trouvent les émotions déstabilisantes et les tiennent donc en respect. Ils subissent un malus de -2 aux tests de Psychologie mais le DD des tests de Psychologie effectués contre eux est augmenté de 2 points.

EMPLACEMENT D'AMÉLIORATION

Les androïdes disposent d'un seul emplacement d'amélioration d'armure pour leur corps. Qu'ils portent ou non une armure physique, ils peuvent utiliser cet emplacement pour installer une amélioration d'armure de n'importe quel type qui peut être installée sur une armure légère.

JOUER UN ANDROÏDE

VOUS ÊTES PROBABLEMENT...

Rationnel, vif d'esprit et vous planifiez vos actions avec soin en pensant toujours à prévoir plusieurs portes de sortie.

Vous vous méfiez des autorités et vous partez du principe que les autres veulent toujours tirer profit de vous.

Vous avez une affinité naturelle avec les autres machines et vous les respectez.

Vous jugez les gens en fonction de la manière dont ils traitent les animaux, les robots et les serviteurs.

IL EST PROBABLE QUE LES AUTRES RACES...

Aient du mal à discerner vos émotions ou pensent que vous n'en avez pas.

Soient jalouses de votre corps artificiel et du fait que vous ne vieillissez pas.

D'une certaine manière, vous considèrent inférieur aux formes de vie purement biologiques.

Aient du mal à suivre votre processus logique, complexe et rapide.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les androïdes sont des créatures artificielles biomécaniques fabriquées dans des crèches technologiques appelées des forges. Bien que l'on estime que les premiers androïdes ont été de nature principalement biologique, difficiles à distinguer des humains parmi lesquels ils vivaient, les modèles modernes sont plus variés et bon nombre d'entre eux optent pour des squelettes métalliques et des processeurs qui supportent des organes synthétiques et de la chair vivante. Presque tous les androïdes ont une forme humanoïde avec des sortes de tatouages évoquant des circuits imprimés qui brillent sur leur peau quand ils sont utilisés à pleine puissance. Mais à part ces points communs, les variations dans leur apparence physique reflètent leur type de modèle, leur fonction et leur personnalité. Certains se donnent du mal pour se mêler à la société humaine tandis que d'autres exhibent délibérément leur nature artificielle. Bien que certains androïdes soient construits ou se personnalisent eux-mêmes pour ressembler à d'autres races, ces modèles sont relativement rares. En raison de leurs composants biologiques, les androïdes ont besoin de manger et de dormir mais en tant qu'êtres artificiels ils ne se reproduisent pas comme les humains et n'ont aucun besoin d'être définis par un sexe. Certains s'identifient en tant qu'hommes ou en tant que femmes tandis que d'autres intègrent ces deux tendances ou les ignorent purement et simplement. D'autres encore les rejettent catégoriquement en les considérant comme des reliques de leur passé d'esclaves.

Bien que les corps des androïdes soient assemblés par de minuscules machines appelées des nanites, leur système nerveux complexe attire et intègre les âmes de la même manière que les créatures organiques. La plupart des androïdes sont entièrement développés au moment de leur naissance et, en théorie, peuvent vivre pour l'éternité avec un entretien régulier. Cependant, la plupart d'entre eux quittent leur corps au bout d'un siècle afin de permettre à d'autres âmes d'habiter leur dépouille, un processus appelé le renouveau, qui est perçu plus comme une forme de procréation que de suicide.

MONDE NATAL

La technologie des androïdes au sein des Mondes du Pacte a sans doute été développée sur Golarion avant la Faille bien que de nombreux éléments laissent penser que les premiers étaient en fait des voyageurs venus d'un lointain système stellaire. Au cours de l'âge moderne, différentes entreprises des Mondes du Pacte ont redécouvert le secret

de la fabrication des androïdes avant de les produire en masse en tant qu'ouvriers qualifiés à moindre coût, particulièrement adaptés aux travaux dangereux. Cette pratique a perduré jusqu'à il y a environ 150 ans quand la Rébellion de Thyst et les révoltes des androïdes dans les Mondes du Pacte, combinées avec le légendaire discours connu sous le nom de « Polémique des automates » prononcé par le révolutionnaire Serphaeus-6, ont conduit les gouvernements du système à reconnaître officiellement le statut de citoyens indépendants aux androïdes. Cette décision, cependant, n'a pas empêché complètement les entreprises peu scrupuleuses, installées dans les secteurs les moins surveillés du système, de fabriquer illégalement des esclaves androïdes ou de les forcer à travailler pour payer le prix de leur fabrication. Bien qu'on puisse trouver des androïdes n'importe où au sein des Mondes du Pacte, beaucoup préfèrent un endroit cosmopolite comme la Station Absalom, les cités des machines d'Aballon ou la liberté de la Diaspora.

SOCIÉTÉ ET ALIGNEMENT

La société des androïdes a tendance à être insulaire. Bien qu'ils soient traités sur un pied d'égalité dans la plupart des communautés, particulièrement dans la Station Absalom, de nombreux androïdes n'ont pas oublié leur passé d'esclaves et sont parfaitement conscients des préjugés dont ils peuvent être victimes de la part des autres races, à cause de leur origine non naturelle et de la jalousie qu'ils suscitent en ne vieillissant pas. Cela conduit les androïdes à éprouver une très forte affinité avec les autres membres de leur espèce et à tout faire pour s'entraider. Cependant, ils peuvent aussi lier des liens étroits avec les membres des autres espèces qui les respectent. Malgré ce que beaucoup de gens croient, les impressionnantes capacités de déduction des androïdes ne les empêchent pas d'éprouver des sentiments. En fait, la plupart d'entre eux les ressentent avec une grande sensibilité mais ils ne les expriment pas toujours et certains individus peuvent avoir des difficultés à analyser et à exprimer certains sentiments. Les androïdes sont généralement d'alignement Neutre ; ils se focalisent sur leur propre bien-être et sur celui de leurs amis.

RELATIONS

Toujours très prudents quand ils sont confrontés à des étrangers, les androïdes ont une relation tendue avec l'humanité qui les a créés à son image et qui demeure leur principal oppresseur. Ils se sentent proches des shirrens, qui savent aussi ce que cela fait d'être des esclaves et d'être incompris. Ils respectent l'autonomie des kasathas. En règle générale, ils n'apprécient guère les vesks qu'ils considèrent comme des esclavagistes et ils ne font que tolérer avec réticence les frasques des ysokis.

AVENTURIERS

Les androïdes partent à l'aventure pour différentes raisons : pour gagner leur vie, découvrir les origines de leur race ou sauver de la servitude des androïdes et des membres d'autres races. Leur capacité à réfléchir rapidement en plein combat en fait des agents et des soldats particulièrement appréciés tandis que leurs affinités avec les machines en font d'excellents mécanos ou technomanciens.

NOMS

Il n'y a pas de convention pour les noms des androïdes. Beaucoup d'entre eux optent pour des noms issus de la culture dans laquelle ils sont nés ou pour ceux d'une émission qu'ils apprécient. Certains acceptent des noms basés sur leur apparence, leur personnalité ou leurs exploits. D'autres choisissent d'être appelés par un nombre, afin de rappeler leur nature artificielle, ou par une combinaison entre un nom et un nombre qui indique combien de fois leur âme a été renouvelée. Quelques exemples de noms d'androïdes : Asha, Bleu-17, Emene-3, Pichenette, Garro, Iseph, Mélodie, Naga, Olas, Poutre, Vingt et Yose.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

HUMAINS

+2

N'IMPORTE QUELLE CARACTÉRISTIQUE

4 PV

Ambitieux, créatifs et dotés d'une insatiable curiosité, les humains ont démontré une plus forte envie d'explorer le système et l'univers que toutes les autres races... pour le meilleur ou pour le pire. Ils ont contribué à l'avènement d'une nouvelle ère de communications et d'organisation à l'échelle du système et ils sont admirés pour leur passion et leur ténacité. Cependant, leur fâcheuse tendance à tirer les premiers avant de réfléchir aux conséquences peut rebuter les autres races qui seraient sinon parfaitement disposées à travailler avec eux.

TAILLE ET TYPE

Les humains sont des humanoïdes de taille M avec le sous-type humain.

DON
SUPPLÉMENTAIRE

Les humains choisissent un don supplémentaire au niveau 1.

COMPÉTENT

Les Humains gagnent un rang de compétences supplémentaire au niveau 1 et un rang supplémentaire à chaque niveau suivant.



JOUER UN HUMAIN

VOUS ÊTES PROBABLEMENT...

Un individu qui se considère comme le héros de sa propre histoire, sûrement destiné à une forme ou à une autre de grandeur.

Vous savez innover, vous savez vous adapter et vous êtes compétent. Vous vous vantez de la persévérance des humains.

Vous vous entendez bien avec les membres des autres races et vous savez apprendre des autres cultures et sociétés.

Vous êtes motivé par des principes profondément ancrés en vous mais vous savez changer d'avis rapidement quand cela est dans votre intérêt.

IL EST PROBABLE QUE LES AUTRES RACES...

Vous considèrent comme quelqu'un de dynamique et de polyvalent mais aussi comme un individu esclave de ses émotions, impétueux et enclin à la violence.

Éprouvent de la compassion pour le fait que vous ayez perdu votre monde natal mais craignent que vous convoitiez le leur.

Considèrent votre assurance comme de l'arrogance.

Respectent votre capacité à vous entendre avec n'importe quelle autre race mais vous voient comme un dilettante à la culture limitée.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les humains ont une large variété de traits dont ils ont hérité comme leurs particularités physiques, leur couleur de peau ou leurs caractéristiques faciales et, pourtant, ces différences génétiques mineures et héréditaires n'ont pas grande importance au sein la société humaine contemporaine. Au lieu de cela, pour définir des groupes ethniques modernes, la tendance de l'humain à s'adapter à son environnement implique que des différences plus extrêmes, comme les augmentations cybernétiques, les implants extraterrestres et les membres allongés des mineurs d'astéroïdes vivant à gravité zéro, sont considérés comme bien plus importantes qu'une origine géographique ou une couleur de peau. Malgré tout, certains anciens groupes culturels sont encore reconnus, comme les humains à la peau pourpre natifs d'Akiton et les mystérieux et sinistres humains de l'Empire stellaire azlant.

MONDE NATAL

Les humains sont nés sur Golarion, mais même avant la disparition de leur monde natal, ils avaient commencé à se répandre sur les autres planètes du système solaire, particulièrement Akiton. Après la disparition de Golarion, cependant, ces groupes d'explorateurs devinrent des émigrants bien malgré eux. Aujourd'hui, la Station Absalom est le centre indiscuté de la culture humaine mais on peut aussi trouver des humains sur presque chaque planète du système, soit intégrés à des sociétés extraterrestres, soit en train de constituer des colonies et des exploitations sur d'autres mondes. De toutes les races les plus répandues des Mondes du Pacte, les humains sont sans doute ceux qui ont été le plus durement affectés par la Faille. En raison de la disparition de Golarion, ils se sont retrouvés sans beaucoup d'éléments sur lesquels se baser pour reconstruire leur société. Alors que la Station Absalom et d'autres mondes avec une importante société humaine disposent de documents en rapport avec l'ancienne histoire de l'humanité, la pertinence et l'importance de ces éléments font l'objet de vifs débats. Pour certains, ces anciens documents sont une occasion de renouer avec leurs origines et ils en extraient la moindre substance

allant des noms jusqu'aux philosophies, en passant par les anciennes factions, afin de leur redonner vie dans le monde moderne. Pour le plus grand nombre, cependant, cette approche est considérée comme rétrograde... qui se soucie du passé poussiéreux d'un monde disparu quand c'est le futur qui vous définira ou vous brisera ?

SOCIÉTÉ ET ALIGNEMENT

La diversité des sociétés humaines les rend aussi bien fascinantes que frustrantes pour les autres races. Des communautés humaines distantes d'à peine quelques kilomètres peuvent avoir des mœurs sociales et des gouvernements très différents et une faction peut s'appuyer sur des conquêtes violentes avec des idéaux xénophobes tandis qu'une autre peut être basée uniquement sur le commerce et la fraternité. S'il y a bien une chose que l'on peut souligner au sujet de la société humaine dans sa globalité, c'est qu'elle est toujours en pleine évolution et même ses plus anciennes cultures s'adaptent et se réinventent constamment. Une caractéristique qui vaut à l'humanité d'être souvent considérée comme la race la plus « jeune », quels que soient les millénaires qui se sont écoulés depuis sa naissance. En conséquence, on ne peut pas dire que les humains favorisent un alignement particulier bien que de nombreux extraterrestres pourraient penser que cela les définit comme des créatures chaotiques.

RELATIONS

Les humains sont le ciment qui permet au système solaire de rester un ensemble cohérent. Leur soif a priori insatiable d'exploration et leur désir inextinguible de s'implanter dans n'importe quel environnement habitable en font de parfaits marchands et des intermédiaires précieux entre les autres races. De plus, le fait qu'ils n'aient plus de planète natale les pousse à s'intégrer aux autres cultures. Par contre, toutes les autres races n'apprécient pas forcément qu'ils se répandent comme un virus. Les vesks, en particulier, se méfient particulièrement des humains parce que leurs tendances à l'expansionnisme et à la violence se rapprochent un peu trop des leurs. Quant aux androïdes, bon nombre d'entre eux entretiennent une relation tendue avec la race qui les a créés. Même les races les plus amicales sont conscientes de la facilité avec laquelle une seule poignée d'humains en leur sein peut s'imposer comme une majorité dominante.

AVENTURIERS

L'ambition et la soif d'action sont deux caractéristiques de l'humanité et un nombre incalculable d'humains quittent leur foyer en quête de richesses, de gloire, de connaissances ou tout simplement pour avoir une meilleure vie. Depuis la découverte du Drift et du voyage interstellaire, les humains, motivés par des considérations économiques et par leur ambition, sont à l'avant-garde de l'exploration et de la colonisation de nouveaux mondes. En raison de leur polyvalence et de leur faculté d'adaptation, les humains peuvent remplir n'importe quel rôle dans un groupe d'aventuriers, du soldat surarmé à l'émissaire diplomatique le plus aimable.

NOMS

Les noms humains peuvent être totalement inventés, issus de cultures locales, constitués de mots empruntés à une langue extraterrestre ou basés sur d'anciennes cultures de Golarion l'Égarée. En raison de l'absence d'archives pendant la Faille, il est presque impossible à des individus de reconstituer leur généalogie jusqu'à l'époque de Golarion. Aussi, n'importe quel nom inspiré de l'histoire ancienne est une simple revendication et ne peut être issu de véritables traditions ethniques. Voici quelques exemples de noms humains : Akif, Alezandaru, Amaré, Baolo, Bélor, Darilian, Hadzi, Hai Minh, Hiriko, Iolana, Jokug, Korva, Morvius, Navasi, Pao, Pasara, Raziya, Revhi, Sahba, Séphia, Signe, Valki et Yon.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

KASATHAS

+2
FOR+2
SAG-2
INT

4 PV

Originaires d'une planète en orbite autour d'une étoile mourante située bien au-delà des Mondes du Pacte, les kasathas à quatre bras entretiennent leur réputation de peuple noble et mystérieux. Ils sont réputés pour leurs guerriers anachroniques, leur sagesse ancestrale et leurs étranges traditions.

TAILLE ET TYPE

Les kasathas sont des humanoïdes de taille M avec le sous-type kasatha.

FOULÉE DU DÉSERT

Les kasathas peuvent se déplacer à leur vitesse normale sur un terrain non magique difficile dans les déserts, les collines et les montagnes.

QUATRE BRAS

Les kasathas ont quatre bras ce qui leur permet de bénéficier de quatre mains pour s'équiper et pour manier des armes et des équipements. Bien que leurs bras multiples leur permettent d'augmenter le nombre d'objets qu'ils peuvent avoir prêts à l'emploi, cela n'augmente pas le nombre d'attaques qu'ils peuvent effectuer en combat.

HISTORIEN

En raison de leur enseignement approfondi de l'Histoire et du très large éventail de connaissances académiques qu'ils possèdent, les kasathas bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Culture.

GRÂCE NATURELLE

Les kasathas bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'Acrobaties et d'Athlétisme.



JOUER UN KASATHA

VOUS ÊTES PROBABLEMENT...

À la recherche de la sagesse que recèle l'Histoire et vous trouvez votre fierté dans les coutumes et les traditions.

Vous aspirez à maintenir l'équilibre et la stabilité en vous-même mais aussi chez vos camarades.

Vous utilisez des armes à distance quand cela est nécessaire mais vous considérez les armes de corps à corps infiniment plus honorables.

En public, vous cachez votre bouche derrière une étoffe, en faisant très attention pour manger et en utilisant une paille pour boire.

IL EST PROBABLE QUE LES AUTRES RACES...

Ne comprennent pas vos coutumes et prennent votre vénération du passé pour un comportement primitif.

N'apprécient guère votre attitude réservée et croient que vous vous pensez supérieur à elles.

Craignent que vous vouliez envahir et coloniser leur monde natal.

Respectent vos connaissances mais vous trouvent ennuyeux et inflexible.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les kasathas sont des humanoïdes à la peau grise, dotés de quatre bras et d'yeux noirs comme du charbon. Sans nez saillant, la tête d'un kasatha est lisse et allongée, avec une peau tendue sur un crâne en ogive qui se prolonge vers l'arrière, bien au-delà de la nuque. Bien qu'assez minces comparés à des humains, les fibres musculaires des kasathas sont plus puissantes et leur octroient une force étonnante. Chez les kasathas, les différences physiques entre les sexes sont légères et facilement ignorées par les autres races.

MONDE NATAL

Les kasathas ont évolué sur Kasath, une planète désertique massive, en orbite autour d'une géante rouge. Bien qu'ils aient su que, à l'échelle cosmique, leur soleil était mourant, leurs traditions les ont empêché d'envisager l'idée de coloniser d'autres mondes jusqu'après la Faille. Alors, la race qui les avait créés, les voyageurs planétaires connus sous le nom de sorceryrds, est revenue et leur a parlé du monde parfait : un endroit nommé Akiton. Déterminés à s'établir sur cette terre promise, les kasathas se sont lancés dans la construction d'un grand vaisseau-colonie, moins rapide que la lumière. Des centaines d'années plus tard, le vaisseau-monde *Idari* est arrivé dans le système des Mondes du Pacte. À la grande surprise de l'équipage, le niveau technologique local avait considérablement progressé et le mastodonte kasathien était trop vulnérable pour prendre le risque d'envahir Akiton. Au lieu de cela, bien que de nombreux kasathiens aient émigré pacifiquement sur la planète et sur les mondes voisins, la majorité d'entre eux décida de rester à bord de l'*Idari* qui s'était placé sur une orbite entre Vercès et la Diaspora. Dans leur vaisseau, les kasathas ont continué à s'occuper des fermes et des usines de leur vaste cylindre rotatif tout en commerçant avec les autres races.

SOCIÉTÉ ET ALIGNEMENT

La civilisation des kasathas était déjà technologiquement avancée quand l'humanité se cachait encore dans des grottes, mais pendant très longtemps elle stagna socialement et technologiquement en réalisant l'importance de la stabilité et de l'équilibre après une série de désastres aux conséquences presque apocalyptiques. Dans la culture kasathienne, la réponse à n'importe quelle question se trouve quelque part dans le

passé. Le fait que les archives de leur monde natal remontent plus loin à l'époque de la Faille que celles de n'importe quel autre Monde du Pacte n'a fait qu'encourager cette véritable vénération pour l'Histoire. Cela les a menés à constituer une culture basée sur les traditions qui peut sembler bizarre aux étrangers, comme le fait de cacher sa bouche en public et de ne la dévoiler qu'à ses compagnons les plus intimes, ou la croyance absolue qu'il est plus noble d'utiliser des armes de corps à corps plutôt que des armes à énergie ou à distance. La société kasathienne est généralement nomade et matriarcale et elle est organisée en une myriade de « grandes familles », de clans et de sous-clans. Leur conviction selon laquelle la plupart des autres races ne comprennent pas vraiment l'importance de la dignité personnelle implique que les kasathas prennent rarement la peine d'expliquer leurs coutumes aux étrangers. Cela renforce leur réputation d'êtres mystérieux, distants, sages ou les trois à la fois. Chaque kasatha suit un ensemble unique de traditions, mêlant certains rituels communs à d'autres cérémonies de son cru. Au cours de sa vie, un kasatha va respecter de plus en plus de traditions et les plus vieux passent le plus clair de leur temps à honorer le passé. Cette accumulation de coutumes personnelles commence au moment de l'Équilibre, un rite initiatique d'un an, auquel se soumet chaque kasatha au moment de son adolescence. Pendant cette période, les jeunes sont encouragés à tester leurs limites, à apprendre tout ce qu'ils peuvent des autres cultures et à se comporter de manière normalement inappropriée, dans l'espoir de comprendre la valeur des traditions. De nombreux kasathas sont d'alignement Loyal Neutre, ce qui s'accorde avec leurs préoccupations focalisées sur les traditions, bien que les plus jeunes puissent parfois être plus chaotiques, idéalistes et égocentriques.

RELATIONS

Les kasathas font en sorte de commercer avec toutes les races même s'ils estiment que certaines sont plus amicales que d'autres. Ils considèrent les vesks comme des brutes dont la soif de conquêtes par tous les moyens possibles est honteuse. Quant aux ysokis, ils les trouvent tapageurs et indignes. Ils s'entendent bien avec les lashuntas, qui respectent comme il convient les connaissances du passé, et ils sont intrigués par les androïdes et les shirrens, deux races qu'ils considèrent suffisamment jeunes pour pouvoir leur apprendre la bonne voie à suivre. Ils sont déstabilisés par les humains ; quand ils sont convaincus d'avoir affaire à des individus capricieux, ils en rencontrent certains dotés d'un sens de l'honneur qui est presque égal au leur.

AVENTURIERS

Les kasathas sont à l'origine de la philosophie des cycles stellaires et de l'équilibre cosmique au sein des Mondes du Pacte et, à ce jour, la plupart des solariens sont des kasathas, bien que leurs capacités physiques et leur amour des duels en fassent de très bons soldats. De même, bon nombre d'entre eux embrassent la carrière de mystique par l'étude des anciennes traditions. Les kasathas qui se soumettent au rituel de l'Équilibre font de parfaits explorateurs et aventuriers, un rituel qui devient, pour certains, un mode de vie permanent parmi les plus jeunes générations.

NOMS

Les kasathas s'appellent par leur prénom, mais ils adjoignent à leur patronyme complet d'autres noms désignant leur filiation, leur clan ou leur sous-clan, leur relation avec les Grandes Familles de Kasath et leurs liens avec des héros historiques. Il n'est pas rare que le nom complet d'un kasatha incorpore une demi-douzaine de ces éléments. Par exemple, un kasatha qui se présente en tant qu'Isu peut avoir pour nom complet : « Isu Cocretria Qaru Maras du Clan Tarma, de la Maison Hadulan, écharde d'âme de la lignée de Ru ». Voici quelques exemples de prénoms kasathiens : Altronus, Ésar, Gorsen, Hadif, Jehir, Kala, Maëdar, Metweska, Ninura, Rému, Sénesel, Tolar, Umana, Volotéo et Zye.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LASHUNTAS

VOIR CI-DESSOUS

4 PV

Idéalisés par de nombreuses autres races humanoïdes et dotés de capacités psychiques innées, les lashuntas sont à la fois des érudits accomplis et des guerriers éclairés. Ils sont naturellement répartis en deux races distinctes ayant des capacités et un rôle social différents.

TAILLE ET TYPE

Les lashuntas sont des humanoïdes de taille M avec le sous-type lashunta.

DIMORPHE

Tous les lashuntas bénéficient d'un bonus de +2 en Charisme à la création d'un personnage. Les lashuntas korashas ont une puissante musculature (+2 en Force à la création du personnage), mais ils sont souvent impétueux et peu observateurs (-2 en Sagesse à la création du personnage). Les lashuntas damayas sont généralement très intelligents et éloquents (+2 en Intelligence à la création du personnage), mais quelque peu délicats (-2 en Constitution à la création du personnage).

MAGIE DES LASHUNTAS

Les lashuntas bénéficient des pouvoirs magiques suivants :

À volonté : *hébètement, main psychokinétique*

1/jour : *détection des pensées*

Voir Les pouvoirs magiques page 262. Le niveau de lanceur de sorts pour ces effets est égal au niveau du lashunta.

TÉLÉPATHIE LIMITÉE

Les lashuntas peuvent communiquer mentalement dans un rayon de 9 mètres avec n'importe quelle créature avec laquelle ils ont un langage commun. Dialoguer mentalement avec plusieurs créatures en même temps est tout aussi difficile que de tenter d'écouter plusieurs personnes parler en même temps.

ÉTUDIANT

Les lashuntas aiment apprendre et ils bénéficient d'un bonus racial de +2 pour deux compétences de leur choix.



JOUER UN LASHUNTA

VOUS ÊTES PROBABLEMENT...

Un individu qui accorde une grande importance au savoir, au développement personnel et à la pratique et au perfectionnement des compétences et des pouvoirs.

Un chef-né, calme et charismatique si vous êtes un damaya, impétueux et téméraire si vous êtes un korasha.

Parfois, vous trouvez pénible que les autres races se limitent au langage parlé.

Vous savez juger les gens et vous liez des liens étroits avec ceux qui sont dignes de votre confiance.

IL EST PROBABLE QUE LES AUTRES RACES...

Vous admirent autant qu'elles jaloussent votre charme naturel et votre personnalité.

S'attendent à ce que vous sachiez tout ou vous considèrent comme quelqu'un de prétentieux et de condescendant.

Craignent que vous usiez de votre télépathie pour lire leurs pensées.

S'interrogent sur l'influence des puissances corporatistes sur votre supposée méritocratie éclairée.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Pour survivre au monde de Castrovel, riche en prédateurs, les humanoïdes télépathes appelés les lashuntas ont évolué vers un modèle génétique qui permet aux enfants de se développer sous deux formes, deux espèces distinctes, en fonction du stress auquel ils ont été soumis pendant leur puberté. Ainsi, les enfants lashuntas peuvent soit devenir de grands et intelligents damayas dotés d'une grande faculté d'adaptation, ce sont la plupart des chefs politiques et des ambassadeurs de cette race, soit des korashas de petite taille à la forte carrure et à l'indomptable détermination, qui sont d'excellents guerriers et explorateurs. Ces deux espèces sont dotées de deux courtes antennes sur le front, qui canalisent leur pouvoir télépathique naturel et leur visage est marqué de motifs et d'excroissances spécifiques à chaque individu. En raison de leurs phéromones naturelles et de leur symétrie physique presque parfaite, inconsciemment, la plupart des humanoïdes trouvent les lashuntas des deux espèces particulièrement attirants (et parfois déconcertants). Les deux groupes de lashuntas partagent le même héritage génétique, ce qui leur permet de se marier entre eux et de se reproduire. Bien que tous leurs enfants héritent de certains des traits distinctifs de leurs parents, cela ne détermine absolument pas leur espèce. Par l'intermédiaire de rituels psychiques et de techniques renforçant leur force de volonté au moment de la puberté, les lashuntas modernes ont maîtrisé la capacité de déterminer à laquelle des deux sous-espèces appartiendront leurs enfants. Ainsi, au cours de leur croissance, ils activeront ou désactiveront certains caractères épigénétiques. Bien que dans certaines cités-états lashuntas les autorités tentent d'orienter les enfants dans une direction particulière, en les soumettant à des tests d'aptitude par exemple, la plupart des lashuntas croient profondément au droit de l'enfant de choisir sa destinée. Pendant les temps anciens, la répartition stricte des tâches en fonction des sexes était étroitement corrélée avec le choix d'une des deux espèces lashuntas, mais au fur et à mesure que leur culture est devenue plus égalitaire, la répartition des sexes entre les deux espèces s'est progressivement équilibrée.

MONDE NATAL

Les lashuntas constituent la principale race de Castrovel et sont depuis très longtemps organisés en cités-états indépendantes pour se protéger

des nombreux prédateurs supérieurs de la planète. Parallèlement, grâce au grand nombre de portails magiques dont ils disposent, les lashuntas se sont régulièrement aventurés sur les autres mondes même avant l'avènement du voyage spatial et ils ont tissé des liens étroits avec les sociétés d'Akiton.

SOCIÉTÉ ET ALIGNEMENT

Bien que les sociétés lashuntas se définissent généralement comme des méritocraties, leurs chefs ont été traditionnellement des femmes, le plus souvent damayas sauf en temps de guerre. Aussi bien les lashuntas damayas que korashas considèrent l'éducation comme une des plus nobles vocations, ce qui fait que les érudits lashuntas sont renommés dans l'ensemble du système solaire. Le service militaire est aussi valorisé puisque le dangereux écosystème de Castrovel et l'absence de gouvernement suprême impliquent que les communautés ont besoin de guerriers pour les protéger des monstres de la jungle. Parmi ces soldats, les plus emblématiques sont ceux de la traditionnelle cavalerie shotalashu, constituée de cavaliers aux armures légères qui tissent un lien télépathique avec leurs montures sauriennes auxquelles ils doivent leur nom. Globalement, comme les lashuntas se focalisent sur le développement personnel, l'honneur et la défense communautaire, ils sont généralement d'alignement bon, mais les damayas ont tendance à être loyaux et les korashas plutôt chaotiques.

RELATIONS

Les lashuntas pensent que chaque culture a quelque chose à enseigner et grâce aux prouesses légendaires des diplomates lashuntas, la plupart des autres races les respectent et les considèrent comme des alliés ou, tout du moins, des associés raisonnables. Les vesks admirent leurs combattants, les androïdes et les kasathas s'intéressent à leur logique et à leurs apprentissages et les humains respectent leur érudition, mais traiter avec des individus de cette race les expose à leur charme déconcertant. Dans cet ensemble de respect partagé, les shirrens sont la principale exception. Bien que la très longue guerre des lashuntas contre les formiens insectoïdes soit enfin terminée, de nombreux lashuntas éprouvent encore une certaine gêne à côtoyer des races similaires et redoutent que les « insectes » puissent un jour s'unir contre eux.

AVENTURIERS

Quand un lashunta quitte son foyer, c'est souvent pour accumuler des connaissances, accomplir des prouesses ou simplement pour un éveil spirituel. C'est l'expérience qui garantit le meilleur apprentissage et le frisson de la découverte implique qu'un aventurier lashunta a autant de chances d'être attiré vers un monde nouveau par la rumeur de connaissances perdues que par la promesse de grandes richesses. Naturellement, cette quête de sagesse paraît moins noble quand on comprend que le prestige associé avec le fait de rapporter de nouvelles connaissances sur Castrovel assure aux lashuntas le plus grand confort possible pour le reste de leur vie en tant que consultants corporatistes ou professeurs d'université. Les aventuriers lashuntas sont le plus souvent des émissaires, des technomanciens et des mécanos, mais soldats et agents sont également assez répandus, ces derniers étant souvent entraînés et employés par les nombreuses et puissantes entreprises lashuntas qui ont surpassé de nombreuses cités-états en tant que puissances politiques, que ce soit à Castrovel ou ailleurs.

NOMS

Les conventions régissant l'attribution des noms lashuntas varient grandement en fonction des cités-états mais privilégient souvent des sonorités douces, avec des tonalités musicales et élégantes aux oreilles des autres races. Voici quelques exemples de noms lashuntas : Domash, Hésori, Kima, Kopalo, Maénala, Nomaé, Oraéus, Raïa, Shess, Soryn, Taéon et Varikuara.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

SHIRRENS

+2
CON+2
SAG-2
CHA

6 PV

Autrefois intégrés à une ruche affamée de prédateurs semblables à des sauterelles, les shirrens insectoïdes sont récemment parvenus à échapper à cette intelligence collective et à devenir une race autonome de créatures télépathes, dépendant physiquement de leur propre individualisme, mais qui se consacrent à l'idée communautaire et à l'harmonie avec les autres races.

TAILLE ET TYPE

Les shirrens sont des humanoïdes de taille M avec le sous-type shirren.

PERCEPTION AVEUGLE

Les antennes sensibles des shirrens leur octroient le pouvoir de perception aveugle (vibration) qui leur permet de percevoir les vibrations dans l'air dans un rayon de 9 mètres. Quand il tente un test de Perception opposé au test de Discrétion d'une créature, le shirren ignore les bonus de Discrétion accordés par n'importe quel camouflage visuel, par l'invisibilité et par des effets similaires. Même en cas de test de Perception réussi, un adversaire qui ne peut être vu bénéficie tout de même d'un camouflage total (50 % de chances de rater) contre un shirren et ce dernier a toujours les mêmes probabilités de rater quand il attaque des adversaires bénéficiant d'un camouflage. Un shirren est tout de même pris par surprise face à des attaques effectuées par des créatures qu'il ne peut pas voir.

COMMUNAUTARISME

Les shirrens sont habitués à travailler en équipes. Une fois par jour, tant qu'un allié est situé à 3 mètres ou moins, un shirren peut effectuer deux fois un seul jet d'attaque ou test de compétence et choisir le meilleur résultat.

FASCINATION CULTURELLE

Les shirrens sont passionnés par les nouvelles cultures et les nouvelles sociétés. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests de Culture et de Diplomatie.

TÉLÉPATHIE LIMITÉE

Les shirrens peuvent communiquer mentalement dans un rayon de 9 mètres avec n'importe quelle créature avec laquelle ils ont un langage commun. Dialoguer mentalement avec plusieurs créatures en même temps est tout aussi difficile que de tenter d'écouter plusieurs personnes parler en même temps.



JOUER UN SHIRREN

VOUS ÊTES PROBABLEMENT...

Quelqu'un qui tient à son indépendance et même si vous n'hésitez pas à aider le groupe, vous détestez les contraintes et vous retrouver enfermé.

Vous exécutez la violence et vous êtes souvent la voix de la raison, celle de la compassion et de l'unité communautaire même quand les esprits s'échauffent.

Vous prenez un véritable plaisir émotionnel et physique à faire des choix simples qui définissent votre personnalité.

Vous êtes fasciné par la religion et considérez le choix de votre divinité comme un reflet de votre personnalité.

IL EST PROBABLE QUE LES AUTRES RACES...

Trouvent déconcertants votre physiologie et votre pouvoir télépathique.

Apprécient votre bravoure, votre logique et votre talent diplomatique même si vos conclusions ne sont pas toujours du goût de tous.

Ne comprennent pas votre définition de la liberté ou votre ravissement apparemment démesuré pour les choix les plus simples.

S'inquiètent que vous puissiez à tout moment redevenir des prédateurs soumis à l'Essaim.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les shirrens faisaient autrefois partie de l'Essaim, une monstrueuse race voyageant de monde en monde en consommant tout sur son passage. Il y a de cela plusieurs générations, cependant, une mystérieuse mutation a poussé toute une sous-colonie à s'affranchir de l'intelligence collective tout en octroyant à chacun de ses membres la conscience de soi. Devenus dépendants de cette nouvelle sensation d'individualisme, ces renégats ont rejeté les destructions aveugles perpétrées par l'Essaim et ont formé une nouvelle race connue sous le nom de shirrens qui a fini par s'installer dans le système des Mondes du Pacte. Les shirrens sont des arthropodes avec un exosquelette chitineux, de grands yeux à facettes et des antennes sensibles. Contrairement à bon nombre de races d'arthropodes, ils marchent en se tenant droits et manipulent des objets avec leurs mains dotées de trois griffes. En plus de leurs deux principales paires de membres, ils disposent de deux paires de membres plus petits qui poussent sur leur thorax. Ces « bras d'accouplement » sont extrêmement faibles et ne sont utilisés que lors de cérémonies ou pour se reproduire ; les utiliser pour d'autres activités serait considéré comme grotesque et honteux. Les shirrens disposent de trois sexes : mâle, femelle et hôte. Au cours de la reproduction, les mâles et les femelles fournissent la semence et les œufs et les hôtes incubent et fertilisent ces œufs en y ajoutant leurs propres immunités et matériaux génétiques. Dans certaines sociétés shirrens, une seule reine se charge d'incuber les œufs de nombreux partenaires et c'est elle qui est considérée comme étant le véritable parent. Dans d'autres, les mariages à trois sont fréquents. Les jeunes shirrens passent les deux premières années de leur vie sous la forme de larves minuscules et on les transporte souvent dans des conteneurs protecteurs pour qu'ils puissent observer le monde en toute sécurité.

MONDE NATAL

Même les shirrens ignorent où est né l'Essaim car sa vaste flotte-colonie biologique voyage dans les étoiles depuis une éternité et elle n'a nul besoin de garder en mémoire des informations aussi inutiles.

Après avoir quitté l'Essaim, les shirrens se sont dispersés dans un certain nombre de systèmes proches. Une grande partie d'entre eux sont parvenus jusqu'aux Mondes du Pacte. Leur premier contact s'est effectué avec les équipages des navires de l'éther vercites et ils ont établi une colonie dans une région désertique de l'hémisphère Plein-soleil de Vercès. Depuis, ils se sont répandus sur tous les Mondes du Pacte.

SOCIÉTÉ ET ALIGNEMENT

Les shirrens se définissent par leur individualisme. Quand ils ont quitté l'Essaim, ils ont pris le contrôle partiel de leurs systèmes neurologiques régissant le plaisir et la douleur, systèmes par lesquels ils étaient autrefois contrôlés. Et même plusieurs générations plus tard, faire des choix qui les concernent peut littéralement les submerger de plaisir. Bien que cette capacité ne soit pas toujours bénéfique, certains shirrens se droguent délibérément de cette manière et deviennent des « junkies » totalement subjugués par les actions les plus triviales, la liberté de choix est cruciale pour l'identité d'un shirren. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne la religion car quel choix est plus important que celui de déterminer quelle sera votre existence après la mort ? Parallèlement, comme ils ont évolué en tant que créatures d'un essaim, les shirrens restent très communautaires en comparaison des standards humains. Même quand ils travaillent avec d'autres races, ils cherchent à encourager l'esprit d'équipe et la notion de communauté et font toujours ce qui est le mieux pour l'ensemble du groupe. Ils sont souvent d'alignement Loyal Bon bien que la loyauté et la nécessité d'agir pour l'intérêt général puissent les mener sur des chemins tortueux.

RELATIONS

La plupart des races communes trouvent que les shirrens sont des alliés agréables et utiles bien que leur pouvoir télépathique et leur organe buccal puissent s'avérer déconcertants. Les shirrens, quant à eux, apprécient toutes les autres races majeures, particulièrement les ysokis pour leurs tendances communautaires et leur joie de vivre. Bien que les lashuntas aient souvent des préjugés vis-à-vis des races insectoïdes, les shirrens ne leur en veulent pas car, pour eux aussi, il n'y a rien de plus terrifiant que l'Essaim qui les a créés.

AVENTURIERS

Moins enclins à la violence que bon nombre de races, les shirrens embarquent souvent à bord des vaisseaux spatiaux en tant qu'ambassadeurs, médecins, techniciens ou n'importe quelle autre profession qui n'est pas orientée vers le combat et particulièrement en tant que mystiques endossant le rôle d'aumônier de bord. Ils adorent travailler en tant que membres d'une équipe et sont souvent la voix de la raison dans les situations chaotiques. Cette attitude bienveillante généralisée ne doit cependant pas être confondue avec de la faiblesse, car les shirrens qui combattent pour la vie de leurs camarades peuvent être terriblement meurtriers et prêts à entreprendre n'importe quelle mission suicide pour le bien du groupe.

NOMS

Les shirrens communiquent principalement par télépathie et n'utilisent leurs mandibules pour parler que dans les grandes occasions. En raison de leur physiologie insectoïde, leurs « noms parlés » sont parfois discordants et très difficiles à prononcer par les autres races. Fort heureusement, ils acceptent les surnoms que les membres des autres races leur donnent, les considérant comme honorifiques. La plupart ont aussi un « nom spirituel » secret qui est purement télépathique, un assemblage concentré d'émotions, d'images et de sensations qu'ils ne partagent qu'avec leurs amis les plus proches. Voici quelques exemples de noms parlés de shirrens : Cesca, Halicon, Jchk, Keskodaï, Korskal, Noskaru, Schect, Thast, T'sen, Vishkesh, Xylit, and Zenka.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

VESKS

+2
FOR+2
CON-2
INT

6 PV

Très musclés, couverts d'épaisses écailles et dotés de petites cornes pointues, les reptiliens vesks sont de redoutables prédateurs aussi agressifs qu'ils le paraissent. Venus d'un système stellaire proche de celui des Mondes du Pacte, ils cherchaient à conquérir et à soumettre les systèmes voisins comme ils avaient déjà soumis dans le leur toutes les autres races intelligentes. Mais une menace irrésistible a mis un terme à leurs projets et les a forcés à s'allier aux Mondes du Pacte... pour l'instant.



TAILLE ET TYPE

Les vesks sont des humanoïdes de taille M avec le sous-type vesk.

EXPERT EN ARMURE

Les vesks utilisent les armures de manière à compléter leur robuste physiologie. Quand ils portent une armure, ils bénéficient d'un bonus racial de +1 à leur CA. Quand ils sont équipés d'une armure lourde, leur malus d'armure aux tests est réduit de 1 point.

INTRÉPIDE

Les vesks bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

VISION NOCTURNE

Les vesks peuvent voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive. Pour plus de détails, voir page 265.

ARMES NATURELLES

Les vesks sont toujours considérés comme armés. Ils peuvent infliger 1d3 points de dégâts létaux en combat à mains nues et l'attaque n'est pas considérée comme archaïque. Au niveau 3, ils bénéficient d'une Spécialisation martiale propre à leurs armes naturelles ce qui leur permet d'ajouter à leurs dés de dégâts un bonus de $1,5 \times$ le niveau du personnage avec ces armes (au lieu de juste ajouter leur seul niveau comme d'habitude).

JOUER UN VESK

VOUS ÊTES PROBABLEMENT...

Quelqu'un qui considère les membres des autres races comme des êtres faibles ou sans honneur et vous pensez que la manière de voir les choses des vesks est la meilleure.

Vous savourez la moindre occasion de faire vos preuves en combat, mais uniquement face à un adversaire digne de vous.

Vous avez un sens inébranlable de l'honneur et de la propriété, et vous tentez toujours de tenir parole.

Vous tissez des liens étroits avec les amis qui ont démontré leur valeur et, en privé, vous surprenez vos camarades non vesks par de soudaines effusions d'émotions.

IL EST PROBABLE QUE LES AUTRES RACES...

Trouvent votre stature et votre réputation sanguinaire pour le moins intimidantes.

Pensent que vous êtes ignorant dans tous les domaines ne concernant pas le combat.

Dépendent de vous au combat tout en vous craignant et en ayant de la rancœur pour les conquêtes et les conflits passés de votre empire.

Confondent l'étiquette et le sens de la propriété des vesks avec un manque de sensibilité.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les vesks, semblables à des lézards humanoïdes d'une taille d'environ 2,10 mètres, sont musclés et sont dotés d'une épaisse peau écailleuse. Bien que cela fasse très longtemps qu'ils utilisent des armes technologiques, ils conservent les griffes et les crocs des prédateurs naturels et aiment les utiliser pour intimider les races plus fragiles. De plus, ils ont également une longue et puissante queue. Bien qu'ils s'en servent principalement pour une raison d'équilibre, certaines techniques d'arts martiaux vesks sont basées sur l'utilisation de puissants coups de queue. Chez les deux sexes, les crânes des vesks sont garnis de petites cornes pointues que l'on retrouve aussi au bas de leur mâchoire inférieure, ce qui leur fait comme une barbe osseuse qui se prolonge parfois le long de leur colonne vertébrale jusqu'à leur queue. Les femelles sont souvent plus massives que les mâles et tandis que la peau de ces derniers est souvent colorée de nuances de vert, celle des femelles est généralement mouchetée de couleurs vives qui sont à la fois un signe de bonne santé et un élément de séduction.

MONDE NATAL

Les vesks sont nés sur un seul des mondes en orbite autour de leur soleil, mais ils se sont rapidement propagés sur les autres planètes en soumettant les autres races susceptibles de défier leur suprématie (selon les vesks). C'est ainsi qu'ils ont bâti le vaste empire connu sous le nom de Veskarium. Aujourd'hui, ces autres mondes n'ont même plus de nom officiel, uniquement un chiffre indiquant leur position par rapport au soleil (Vesk-6, par exemple). La seule exception à cette règle est Vesk Prime, le monde natal de ce peuple, qui demeure le siège du pouvoir de l'Empire et le séjour de la haute société.

SOCIÉTÉ ET ALIGNEMENT

La société vesk est militariste et très organisée. Bien que les marchands ou les autres citoyens exerçant des professions pacifiques puissent progresser économiquement, le pouvoir politique est exclusivement réservé à ceux qui ont fait leurs preuves au combat. De

manière étonnante, ces preuves n'ont pas besoin d'avoir été faites au cours d'un service militaire, ni même au profit du Veskarium. De nombreux vesks progressent dans ce statut social en étant mercenaires, en se livrant à des duels ou en assurant la sécurité lors de missions d'exploration. Bien qu'ils soient obsédés par la conquête, la domination et le rang social, les vesks ont un sens de l'honneur très développé et ils s'enorgueillissent de remplir leurs engagements et de traiter correctement leurs subordonnés, quelle que soit leur race. Ils sont stoïques et taciturnes avec les étrangers, mais ils sont capables de grandes effusions sentimentales en privé ou dans la fureur des combats. La société vesk se veut efficace, respectueuse et fondée sur un état de droits, d'autant plus que la moindre insulte ou violation d'une coutume peut dégénérer en un règlement de compte violent. Même hors de leur système natal, les vesks sont souvent loyaux bien que généralement, cette loyauté s'exprime en fonction de leur propre code de l'honneur plutôt que celui de la civilisation où ils exercent. Ils ont tendance à avoir une moralité assez neutre même si certains individus peuvent facilement tendre vers le bien ou vers le mal.

RELATIONS

La passion qu'ont les vesks pour la conquête militaire et la constitution d'un empire a conduit à des conflits au sein de leur propre système et avec les Mondes du Pacte. La guerre qui les a opposés à ces derniers, connue sous le nom de la Guerre silencieuse, aurait pu continuer indéfiniment si l'Essaim n'avait pas attaqué simultanément les deux belligérants. S'unissant pour former une défense commune, les vesks et les Mondes du Pacte sont parvenus à repousser l'Essaim forgeant par là même une fragile alliance. Les vesks respectent l'honneur, la force et la maîtrise de soi. Bien que leurs relations avec les races des Mondes du Pacte demeurent tendues à cause de cette guerre totale qui a été évitée de justesse, ils admirent la logique dépassionnée des androïdes, le sens de l'honneur des kasathas et la force des lashuntas au combat. Cependant, ils trouvent les ysokis faibles et frivoles et considèrent que les humains sont un peu trop prompts à rompre leurs engagements. Les shirrens laissent les vesks perplexes par leur refus de tirer profit de leurs forces pour constituer un empire, notamment leur coordination instinctive au combat et leur capacité à se sacrifier pour les autres.

AVENTURIERS

Il y a deux catégories de vesks qui partent à l'aventure avec des représentants d'autres races. La première regroupe les mercenaires ou ceux qui recherchent la gloire et le prestige en livrant des conflits honorables. La seconde est constituée des vesks qui ne sont pas des guerriers, qui rejettent leur société à cause de cette obsession pour le combat et qui ont choisi de trouver d'autres opportunités auprès des races plus ouvertes d'esprit. Les guerriers vesks sont le plus souvent des soldats bien qu'il y en ait de plus en plus qui soient intrigués par la voie des solariens. Les vesks non combattants deviennent souvent des mystiques, bien que certains s'affranchissent de la tradition vesk méprisant la culture pour devenir des mécanos ou même des technomanciens.

NOMS

Les noms vesks sont souvent longs et incorporent des éléments des noms de leurs parents ainsi que de leurs principaux ancêtres. Ils sont fréquemment raccourcis pour un usage quotidien bien que le fait d'abréger le nom d'un vesk sans son accord soit une grave insulte. De plus, certains vesks adjoignent des épithètes liées à leurs victoires au combat, épithètes qu'ils utilisent parfois en plus ou à la place de leur nom de famille comme par exemple « Trois Armes », « Marcheur du Vide » ou « Dévoreur d'Escouades ». Voici quelques exemples de noms vesks : Dmotralan, Evdokayo, Goromitali, Julakesh, Katara, Obozaya, Radokama, Sarangari, Sobok, Terikoraz et Ymeros-Ahandi.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

YSOKIS

+2
DEX+2
INT-2
FOR

2 PV

Petits et discrets, les ysokis sont souvent négligés par les autres races plus grandes. Pourtant, grâce à leur intelligence et à leurs prouesses technologiques, ils se sont répandus dans le système solaire devenant l'incarnation d'un ancien adage : « Chaque vaisseau a besoin de quelques rats ».

TAILLE ET TYPE

Les ysokis sont des humanoïdes de taille P avec le sous-type ysoki.

ABAJOUES

Les ysokis peuvent stocker dans leurs abajoues jusqu'à 30 cm cubes d'objets pour un volume transportable total de 1. De plus, avec une action rapide ils peuvent transférer un seul objet entre une de leurs mains et leurs abajoues. Un ysoki peut régurgiter par terre, dans sa case, tout le contenu de ses abajoues avec une action de déplacement qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

VISION DANS LE NOIR

Les ysokis peuvent voir sur une distance de 18 mètres dans le noir. Voir page 264 pour plus d'informations.

DYNAMIQUE

Les ysokis sont combattifs et agiles même quand les probabilités sont contre eux. Un ysoki peut se redresser alors qu'il est à terre en une action rapide. De plus, quand il est en apesanteur (voir pages 275), un ysoki ne subit pas les pénalités normales pour attaquer et il n'est pas considéré comme pris au dépourvu. Quand il tente un test d'Acrobaties pour traverser l'espace d'un adversaire d'au moins une catégorie de taille supérieure à la sienne, un ysoki bénéficie d'un bonus racial de +5 au test.

DÉBROUILLARD

Les ysokis bénéficient d'un bonus racial de +2 pour les tests d'Ingénierie, de Discrétion et de Survie.

JOUER UN YSOKI

VOUS ÊTES PROBABLEMENT...

Un individu qui parle souvent et rapidement. Le langage est pour vous une forme d'art en constante évolution et vous apprenez continuellement de nouveaux mots d'argot ou issus de langues extraterrestres.

Vous semblez déborder d'énergie et toujours enthousiaste. Il est rare que vous passiez à côté d'une occasion de vous distraire.

Vous adorez la technologie sous toutes ses formes et vous aimez démonter les appareils pour savoir comment ils fonctionnent.

Vous êtes malin et débrouillard où que vous soyez et vous vous faites rapidement aussi bien des amis que des ennemis.

IL EST PROBABLE QUE LES AUTRES RACES...

Vous considèrent comme un individu surexcité, bruyant et impétueux.

Apprécient vos compétences dans le domaine de la technologie, mais aimeraient que vous réassembliez les appareils aussi souvent que vous les démontez.

Apprécient la ferveur avec laquelle vous défendez vos amis.

Vous sous-estiment à cause de votre taille et de votre enthousiasme enfantin.

DESCRIPTION PHYSIQUE

D'une taille comprise entre 90 cm et 1,20 mètre, les ysokis, avec leur fourrure, leurs longues incisives, leur nez frémissant constamment et leur queue partiellement préhensile qui les aide à garder leur équilibre et à manœuvrer en gravité zéro, ressemblent à des rats humanoïdes qui marchent sur deux pattes. Leurs petites mains très agiles sont idéales pour manipuler de minuscules appareils électroniques et leur odorat très développé les aide à identifier des odeurs chimiques complexes. Il est difficile pour les autres races de faire la distinction entre les mâles et les femelles ysokis puisqu'ils ont à peu près le même aspect physique et le même comportement.

MONDE NATAL

Bien que le nom « ysoki » provienne d'Akiton, où cette race a constitué depuis longtemps une culture dynamique et respectée, les peuples rats (comme on les appelle parfois) ont existé sur plusieurs mondes pendant des millénaires avant que le voyage spatial ne se répande. Que ces différentes populations soient un exemple d'évolution convergente ou qu'elles aient des ancêtres communs est une énigme, mais, de nos jours, la plupart d'entre elles s'assimilent à la race des ysokis. Ceci est dû aux très larges variables héréditaires des ysokis qui rendent l'ethnicité (et même les liens familiaux les plus proches) presque impossible à déterminer, que ce soit visuellement ou même par analyse génétique, mais aussi au fait que les ysokis ont œuvré bien plus que les autres peuples rats pour revendiquer le respect des races plus grandes qu'eux.

SOCIÉTÉ ET ALIGNEMENT

La société des ysokis est chaotique et libertaire. Un terrier typique contient les traces de nombreux projets à moitié finis et abrite de nombreux ysokis qui passent leur temps à parler. Quel que soit leur rôle au sein de la société, presque tous les ysokis aiment passionnément la technologie et les gadgets, que ce soit en tant qu'ingénieurs aimant démonter une machine ou en tant que

soldat sachant apprécier la qualité de son armure. Bien qu'ils acceptent d'occuper des rôles ou des niches sociales que les autres races considèrent comme déplaisants, en s'occupant des déchets ou en se faulant dans les entrailles des vaisseaux, cela n'est pas dû à un manque d'amour-propre, mais plutôt au fait que les ysokis sont tellement sûrs de leurs qualités que vivre dans des conditions médiocres ne les gêne pas. La tendance des autres races plus grandes à les sous-estimer, ou à s'en prendre à eux, fait qu'ils sont féroce ment loyaux envers leurs amis et les membres de leur famille, qu'ils soient ysokis ou non. Un ysoki confronté à une injustice flagrante ressent souvent le besoin de s'attaquer au problème sans tenir compte des conséquences. Il en résulte que l'alignement le plus commun chez les ysokis est Chaotique Bon, bien qu'ils puissent facilement dévier vers les alignements Mauvais par loyauté ou en éprouvant le besoin de riposter face à ce qu'ils perçoivent comme de l'oppression (ou même un simple irrespect).

RELATIONS

Amicaux et talentueux, les ysokis s'intègrent facilement dans la plupart des sociétés civilisées, parfois dans leurs propres quartiers et, d'autres fois, en vivant au sein même des cultures étrangères. La taille importante de leurs familles et le fait qu'ils aiment voyager signifient qu'un ysoki sur un des Mondes du Pacte donné a de très fortes probabilités d'avoir un cousin ou un autre contact dans n'importe quelle autre communauté majeure. Parmi toutes les races majeures, les ysokis s'entendent particulièrement bien avec les lashuntas, avec lesquels ils commercent depuis des millénaires. Ils apprécient néanmoins le courage des humains et la dévotion communautaire des shirrens, même si ces derniers sont un peu trop calmes à leur goût. Ils partagent le mépris des préjugés des androïdes, mais trouvent les kasathas trop réservés et les vesks trop obsédés par leur volonté de dominer. Les ysokis s'enorgueillissent de savoir parfaitement bien cerner les gens, quelle que soit leur race, et beaucoup ont été surpris de voir un ysoki combattre à leurs côtés après une simple conversation dans un bar bondé. Prompts à s'agacer, mais aussi à pardonner, aimant rire de leur déveine ou de celle des autres, les ysokis peuvent parfois être épuisants, mais jamais ennuyeux.

AVENTURIERS

Bien que les ysokis tissent des liens étroits avec leurs amis et les membres de leur famille, ces mêmes liens peuvent aussi bien les pousser à quitter leur planète qu'à y rester. De nombreux jeunes ysokis s'enrôlent dans les équipages de vaisseaux spatiaux afin de découvrir l'univers ou forger leur avenir et adoptent rapidement leurs camarades de bord comme seconde famille. Leur aptitude naturelle avec les machines conduit le plus souvent les ysokis à devenir des mécanos et des technomanciens, mais ils apprécient aussi les armements extrêmement complexes utilisés par les agents et les soldats. Beaucoup d'entre eux sont également attirés par les émissaires et leurs talents oratoires nécessitant un esprit vif.

NOMS

Les noms ysokis ont tendance à être courts et même ceux qui en ont un long le raccourcissent pour un usage quotidien. Les surnoms sont souvent aussi importants pour les ysokis que leurs vrais noms et ils ont tendance à donner des sobriquets à leurs amis, qu'ils soient ysokis ou non, se référant à leur personnalité ou à leur physiologie comme « Grignote », « Étincelles », « Tic », « Boom-Boom » ou « Mi-teux ». Bien que certains ysokis aient un nom de famille, beaucoup préfèrent utiliser le nom de leur vaisseau ou de leur communauté. Voici quelques exemples de noms ysokis : Béna, Coponisa, Cors, Goba, Ketch, Kib, Lolo, Niknik, Quig, Resk, Sim et Twik.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



CLASSES

4



CLASSES

Votre classe de personnage représente son domaine de compétences, qu'il s'agisse d'un soldat aguerri ou d'un technomancien pliant à sa volonté les lois de la physique. Cette classe lui octroie un certain nombre de capacités qui peuvent résulter de son entraînement, de ses spécialités ou même d'un lien direct à une divinité. Elle détermine aussi

ses caractéristiques comme ses points de vie, ses points d'endurance, son degré de maîtrise des armes et des armures, ses compétences de classe et ses rangs de compétence par niveau ainsi que ses bonus de base au combat et aux jets de sauvegarde. Les classes majeures dans Starfinder sont les suivantes :



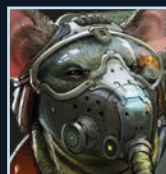
AGENT

L'agent possède les compétences pour accomplir presque n'importe quelle mission exigeant de la discrétion et de la ruse, qu'il s'agisse d'une opération d'espionnage ou d'élimination.



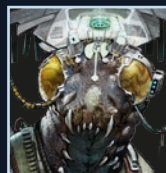
ÉMISSAIRE

Un émissaire use de son intelligence et de son magnétisme personnel pour aider ses alliés et tromper ses ennemis, souvent dans le cadre de négociations ou de démarches politiques.



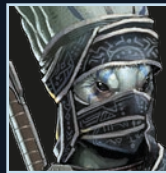
MÉCANO

Maîtrisant l'art de la construction et de la modification des appareils, le mécano a pour compagnon soit une intelligence artificielle évoluée, soit un drone robot dernier cri.



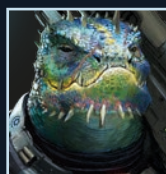
MYSTIQUE

Le mystique canalise par magie l'énergie qui relie toutes choses souvent grâce à un lien divin ou la compréhension instinctive des systèmes biologiques.



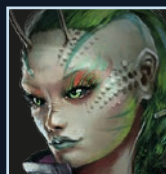
SOLARIEN

Le solarien étudie et tire sa puissance du cycle de vie des étoiles. Ses techniques lui permettent de créer une arme ou une armure à partir d'un fragment d'énergie stellaire.



SOLDAT

Maîtrisant parfaitement les armes de la guerre, le soldat est prêt à semer le chaos quand il est nécessaire d'avoir recours à la force. Il se spécialise généralement dans une forme de combat.



TECHNOMANCIEN

Le technomancien comprend le lien entre la magie et la technologie et l'exploite en pliant la réalité à sa volonté, en fonction de ses besoins.

DESCRIPTION DES CLASSES

Votre classe est l'élément le plus important pour déterminer les capacités de votre personnage. C'est la base qui va servir à définir tout le reste. Cependant, chaque classe a la possibilité d'engendrer un nombre presque infini de personnages selon les choix que vous ferez que ce soit en fonction des règles, de votre personnalité et de l'histoire que vous voulez raconter. Même s'ils partagent la même classe, un androïde mystique, prêtre du dieu machine Triune aura un comportement très différent en jeu qu'un lashunta mystique qui utilise ses pouvoirs psychiques en tant que détective privé capable de lire les pensées.

Le chapitre suivant présente les sept classes majeures de Starfinder avec toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer un membre d'une de ces classes, quel que soit votre niveau. Cette introduction a pour but de vous aider à comprendre les différents éléments indiqués dans la description des classes.

Aperçu général

Pour chaque classe est décrit un membre typique de cette profession ainsi que des suggestions vous indiquant différentes manières d'utiliser vos pouvoirs au cours d'une aventure. Vous n'êtes pas limité à ces actions ou à ces traits de personnalité quand vous jouez un personnage de cette classe et, comme cela est signalé précédemment, il est possible de créer des personnages spécialisés de cette même

classe qui sont efficaces dans des domaines différents. Mais si vous découvrez Starfinder et que vous avez besoin d'un peu d'aide pour comprendre comment jouer un personnage de cette profession, c'est une bonne base de départ.

Points d'endurance : au niveau 1 et à chaque nouveau niveau, vous gagnez le nombre indiqué de points d'endurance + votre modificateur de Constitution (minimum 0 PE par niveau) (voir page 22). Si votre modificateur de Constitution change ultérieurement, ajustez vos points d'endurance pour tous vos niveaux.

Points de vie : au niveau 1 et à chaque nouveau niveau, vous gagnez ce nombre de points de vie. Au niveau 1, ils s'ajoutent aux points de vie déterminés par votre race.

Caractéristique essentielle

C'est ici qu'est indiquée laquelle des six caractéristiques est la plus importante pour cette classe, c'est votre caractéristique essentielle. Pour être efficace, il est souvent conseillé que cette caractéristique ait la plus forte valeur possible. À moins que le contraire ne soit indiqué, le DD des jets de sauvegarde de vos adversaires pour résister à vos aptitudes de classe (si cela est approprié) est égal à 10 + la moitié de votre niveau dans cette classe + le modificateur de votre caractéristique essentielle. Sont également indiquées ici une ou deux caractéristiques importantes pour cette classe, mais non vitales.

Compétences de classe

C'est ici qu'est indiqué le nombre de rangs de compétence que vous gagnez à chaque niveau ; quelles que soient les pénalités associées à cette valeur vous gagnez toujours au minimum 1 rang de compétence par niveau. Vous trouverez également ici les compétences de votre classe qui sont les domaines dans lesquels les membres de votre profession sont généralement doués. Si vous attribuez au moins 1 rang à une compétence de classe, vous obtenez un bonus de +3 aux tests avec cette compétence.

Port des armures

C'est ici que sont indiqués les types d'armures pour lesquels vous êtes formé (c'est-à-dire celles que vous pouvez automatiquement utiliser). Voir Le port d'armure dans le chapitre 8 : Les règles tactiques, pour plus d'informations.

Maniement des armes et spécialisation

C'est ici que sont indiqués les types d'armes pour lesquels vous êtes formé. Voir Le maniement des armes dans le Chapitre 8 : Règles tactiques pour plus d'informations. Quand vous atteignez le niveau 3 dans une classe, vous obtenez également une Spécialisation martiale (comme le don) pour des armes, ce qui vous permet d'ajouter votre niveau dans cette classe aux jets de dégâts infligés avec ces armes (voir Spécialisation martiale page 162 pour plus d'informations). Les armes qui ne s'utilisent qu'une seule fois, comme les grenades ou les missiles, ne bénéficient jamais du bonus aux dégâts dû à la spécialisation même quand vous utilisez une arme comme un arc cybernétique ou un lance-grenades.

APTITUDES DE CLASSE

Chacune de vos aptitudes de classe est décrite dans le reste de la description. Si une aptitude donnée nécessite un calcul ou que vous obtenez une fraction, à moins que le contraire ne soit indiqué, arrondissez toujours à l'inférieur, comme pour la règle d'arrondi normale (voir page 243).

Les aptitudes de classe peuvent faire référence à différents niveaux comme le niveau du personnage, le niveau de la classe ou le niveau de lanceur de sorts (si vous en êtes un). Pour un personnage qui n'a qu'une seule classe, le niveau est le même dans tous les cas. Si vous décidez de choisir plusieurs classes, quand une aptitude a un effet ou un prérequis basé sur votre niveau, cela signifie toujours votre niveau dans la classe concernée, pas le niveau total de votre personnage (qui est la somme de tous les niveaux de vos classes). Si une aptitude de classe, ou un sort, mentionne votre niveau de lanceur de sorts, cela se réfère aux niveaux combinés de toutes vos classes de lanceur de sorts (bien que le nombre de sorts que vous pouvez utiliser chaque jour reste basé sur le niveau de la classe qui vous permet de les lancer).

Les aptitudes de classe sont généralement réparties en trois catégories : les pouvoirs extraordinaires, les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. Vous pouvez obtenir ces aptitudes de différentes manières dont l'utilisation de techniques avancées de méditation, un entraînement athlétique, des stimulateurs biologiques, des appareils technologiques d'avant-garde, des améliorations cybernétiques expérimentales, de mystérieuses technologies extraterrestres ou des biotechs de pointe. La manière spécifique dont vous obtenez ces aptitudes est laissée à votre entière discrétion et dépend de la saveur que vous voulez donner à votre personnage. Quelle que soit la source choisie, ces capacités sont des aptitudes de classe et ne peuvent vous être retirées bien qu'elles puissent être neutralisées ou annulées par d'autres effets (voir ci-dessous).

Pouvoirs extraordinaires (Ext) : les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques bien qu'ils ne soient pas accessibles à tout le

monde et nécessitent souvent un entraînement intensif. Les effets localisés ou de zones qui annulent ou neutralisent la magie n'ont aucun effet sur les pouvoirs extraordinaires.

Pouvoirs magiques (Mag) : les pouvoirs magiques sont des aptitudes magiques semblables à des sorts. Ils sont donc affectés par la résistance à la magie (voir page 264) et ne fonctionnent pas dans des zones où la magie est neutralisée ou annulée. Les pouvoirs magiques peuvent être dissipés.

Pouvoirs surnaturels (Sur) : les pouvoirs surnaturels sont magiques mais ils ne sont pas comme des sorts. Ils ne sont pas affectés par la résistance à la magie mais ils ne fonctionnent pas dans des zones où la magie est neutralisée ou annulée. Un pouvoir surnaturel ne peut être dissipé.

TABLEAU DES CLASSES

Pour chaque description de classe, il y a un tableau qui résume les différents éléments concernant une classe à chaque niveau.

Niveau : c'est le niveau de la classe auquel votre personnage reçoit les avantages indiqués dans cette ligne.

Bonus de base à l'attaque : c'est le bonus de base à l'attaque à ce niveau qui est utilisé pour calculer vos bonus d'attaque à distance ou au corps à corps.

Bonus Vig., Bonus Réf., Bonus Vol. : ce sont vos bonus de base aux jets de sauvegarde de Vigueur, de Réflexes et de Volonté à ce niveau. Vous ajoutez votre modificateur de Constitution aux jets de sauvegarde de Vigueur, votre modificateur de Dextérité aux jets de Réflexes et votre modificateur de Sagesse à vos jets de Volonté.

Aptitudes : ce sont les aptitudes de classe que vous gagnez à ce niveau. Elles sont présentées ultérieurement dans la description de la classe.

Sorts par jour : pour une classe qui permet de lancer des sorts, il est indiqué dans le tableau le nombre de sorts que vous pouvez lancer chaque jour en fonction de votre niveau (on appelle aussi ça les « emplacements de sorts »). En fonction de votre valeur de caractéristique essentielle, vous pouvez lancer des sorts supplémentaires comme cela est indiqué sur un tableau distinct dans la description de la classe. Un tiret indique que vous ne pouvez pas encore lancer un sort de ce niveau.

Autres indications : si une classe accorde des aptitudes différentes qui dépendent de votre niveau, elles sont indiquées ici. Par exemple, le bonus d'armure et de dégâts avec des armes par niveau du solarien est indiqué sous l'intitulé Manifestation solaire. Ces capacités sont décrites ultérieurement dans la description de la classe.

ORIENTATION DE CLASSE

Après les explications concernant les aptitudes des classes, vous trouverez quatre exemples de personnages de cette classe. Ces orientations sont quelques-uns des choix que vous pouvez faire pour créer un type précis de personnage et sont conçues pour vous aider à réfléchir aux différentes manières de jouer une même classe.

Thème : le thème approprié pour cette orientation.

Caractéristiques importantes : ici est indiqué quelles caractéristiques sont les plus importantes pour cette orientation.

Choix de classe : de nombreuses classes proposent des choix multiples pour certaines aptitudes (comme les improvisations de l'émissaire ou les astuces de mécano). Vous trouverez ici quelques choix appropriés pour cette orientation, classés dans l'ordre des niveaux à partir desquels vous avez accès à ces options.

Sorts : un choix de sorts classés par niveau qui s'accorde avec cette orientation.

Dons : les dons utiles sont indiqués par ordre alphabétique.

Compétences : ce sont les compétences les plus appropriées pour cette orientation.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

AGENT

POINTS D'ENDURANCE

6 + MODIFICATEUR DE CONSTITUTION

6 PV



Vous êtes une ombre. Vous vous déplacez rapidement, frappez soudainement et vous savez toujours comment vous en sortir. Vous êtes un professionnel aguerri et vous accomplissez toujours vos contrats, que ce soit une mission de repérage derrière les lignes ennemies, la traque d'un criminel, le vol et le recel d'objets ou l'assassinat d'un personnage important. En tant qu'agent, vous maîtrisez un grand éventail de disciplines et de spécialités et vous préférez utiliser votre rapidité, votre mobilité et votre sagacité plutôt que des armes lourdes. Vous excellez dans l'art de la surprise, que ce soit pour abattre une cible à distance à partir d'un abri ou pour frapper un ennemi qui vous tourne le dos. Vous pouvez défendre une juste cause mais cela ne vous pose aucun problème d'avoir recours à des techniques déloyales. Atteindre votre objectif est tout ce qui importe.

CARACTÉRISTIQUE
ESSENTIELLE

Votre Dextérité est votre caractéristique essentielle car elle vous aide à vous infiltrer, à vous mettre en position, à échapper au danger et à effectuer des attaques décisives avec votre arme. Une Intelligence élevée vous permet d'augmenter vos compétences et le Charisme vous aide dans vos interactions avec les autres personnages.

COMPÉTENCES DE CLASSE

RANGS DE COMPÉTENCE PAR
NIVEAU

8 + MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

Acrobaties (Dex)	Ingénierie (Int)
Athlétisme (For)	Intimidation (Cha)
Bluff (Cha)	Médecine (Int)
Culture (Int)	Perception (Sag)
Déguisement (Cha)	Pilotage (Dex)
Discrétion (Dex)	Profession (Cha, Int ou Sag)
Escamotage (Dex)	Psychologie (Sag)
Informatique (Int)	Survie (Sag)

FORMATIONS

PORT D'ARMURE

Armures légères

MANIEMENT DES ARMES

Armes de corps à corps simples, armes légères, armes de précision

TABLE 4-1: AGENT

NIVEAU DE CLASSE	BONUS DE BASE À L'AT.	BONUS VIG.	BONUS RÉF.	BONUS VOL.	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+0	+2	+2	Avantage de l'agent +1, spécialisation, feinte offensive +1d4
2	+1	+0	+3	+3	Esquive totale, exploit d'agent
3	+2	+1	+3	+3	Avantage de l'agent+2, déplacement rapide (+3 m), feinte offensive +1d8, spécialisation martiale
4	+3	+1	+4	+4	Séquelle handicapante, exploit d'agent
5	+3	+1	+4	+4	Exploit de spécialisation, feinte offensive +3d8
6	+4	+2	+5	+5	Exploit d'agent
7	+5	+2	+5	+5	Avantage de l'agent +3, maîtrise de spécialisation, feinte offensive +4d8, agilité surhumaine
8	+6	+2	+6	+6	Exploit d'agent, triple attaque
9	+6	+3	+6	+6	Déplacement rapide (+6 m), feinte offensive +5d8
10	+7	+3	+7	+7	Exploit d'agent
11	+8	+3	+7	+7	Avantage de l'agent +4, pouvoir de spécialisation, feinte offensive +6d8
12	+9	+4	+8	+8	Exploit d'agent
13	+9	+4	+8	+8	Quadruple attaque, feinte offensive +7d8
14	+10	+4	+9	+9	Exploit d'agent
15	+11	+5	+9	+9	Avantage de l'agent +5, déplacement rapide (+9 m), feinte offensive +8d8
16	+12	+5	+10	+10	Exploit d'agent
17	+12	+5	+10	+10	Double handicap, feinte offensive +9d8
18	+13	+6	+11	+11	Exploit d'agent
19	+14	+6	+11	+11	Avantage d'agent +6, feinte offensive +10d8
20	+15	+6	+12	+12	Exploit d'agent, agent suprême

AVANTAGE DE L'AGENT (EXT)

Niveau 1

Vos divers entraînements en tant qu'agent vous octroient un bonus d'intuition de +1 aux tests d'initiative et aux tests de compétence. Ce bonus augmente de 1 au niveau 3 et tous les 4 niveaux suivants.

SPÉCIALISATION

Niveau 1

Votre spécialisation représente votre principal domaine de prédilection. Dès le niveau 1 de la classe d'agent, choisissez une spécialisation. Une fois que vous avez fait votre choix, vous ne pouvez en changer. Les spécialisations sont décrites page 62. Votre spécialisation vous octroie le don de Talent (voir page 162) pour les compétences qui lui sont associées et vous gagnez un rang gratuit de compétence dans chacune de ces compétences à chaque niveau d'agent (cela ne vous autorise pas à excéder le nombre maximum de rangs dans une même compétence).

Exploit de spécialisation

Niveau 5

Vous gagnez l'exploit indiqué pour votre spécialisation en tant qu'exploit d'agent bonus même si vous n'avez pas les prérequis nécessaires.

Maîtrise de spécialisation

Niveau 7

Vous êtes tellement à l'aise avec certaines compétences que vous pouvez les utiliser efficacement même dans les pires conditions. Quand vous tentez un test avec une compétence pour laquelle vous bénéficiez du don de Talent, vous pouvez faire 10 même si le stress et les distractions vous en empêcheraient normalement.

Pouvoir de spécialisation

Niveau 11

Vous gagnez un pouvoir spécial en fonction de la spécialisation que vous avez choisie au niveau 1.

FEINTE OFFENSIVE (EXT)

Niveau 1

Vous pouvez tromper ou surprendre un ennemi puis l'attaquer quand il baisse sa garde. En tant qu'action complexe, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de mouvement. Que vous vous soyez déplacé ou non, vous pouvez alors effectuer une attaque avec une

arme de corps à corps ayant la propriété spéciale agent ou avec n'importe quelle arme légère. Juste avant de porter votre attaque, tentez un test de Bluff, d'Intimidation ou de Discrétion (ou un test associé à votre spécialisation ; voir page 62) avec un DD de 20 + le FP de la cible. Si vous réussissez ce test, vous infligez 1d4 points de dégâts supplémentaires et la cible est prise au dépourvu contre cette attaque. Ces dégâts supplémentaires sont de 1d8 au niveau 3, 3d8 au niveau 5 puis augmentent de 1d8 tous les 2 niveaux suivants. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir avec une arme qui a la propriété spéciale peu maniable ou qui nécessite une action complexe pour effectuer une seule attaque.

ESQUIVE TOTALE (EXT)

Niveau 2

Si vous réussissez un jet de Réflexes contre un effet qui, normalement, ne serait que partiel à cause d'une sauvegarde réussie, vous échappez totalement à cet effet. Vous bénéficiez de cet avantage uniquement lorsque vous n'êtes pas encombré et que vous ne portez aucune armure ou une armure légère. Vous perdez cet avantage quand vous êtes sans défense ou incapable de bouger.

EXPLOIT D'AGENT

Niveau 2

En gagnant de l'expérience, vous apprenez des techniques spéciales appelées des exploits d'agent. Vous obtenez le premier au niveau 2 et vous en apprenez un de plus, tous les 2 niveaux suivants. Si un exploit d'agent autorise un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le DD est égal à 10 + la moitié de votre niveau d'agent + votre modificateur de Dextérité. S'il nécessite qu'un ennemi tente un test de compétence, le DD est égal à 10 + 1,5 × votre niveau d'agent + votre modificateur de Dextérité. La liste des exploits d'agent se trouve page 63. Vous ne pouvez apprendre le même exploit plus d'une fois à moins que le contraire ne soit indiqué.

DÉPLACEMENT RAPIDE (EXT)

Niveau 3

Tant que vous n'êtes pas encombré et que vous portez une armure légère ou aucune armure, votre vitesse de mouvement est augmentée de 3 mètres au niveau 3, de 6 mètres au niveau 9 et de 9 mètres au niveau 15.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

SPÉCIALISATION MARTIALE (EXT) Niveau 3

Vous obtenez le don bonus de Spécialisation martiale pour chaque type d'armes que vous savez manier grâce à cette classe.

SÉQUELLE HANDICAPANTE (EXT) Niveau 4

Quand vous touchez un ennemi avec une feinte offensive, vous choisissez si la créature est prise au dépourvu ou imprécise jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez apprendre des exploits qui vous accordent d'autres options pour séquelle handicapante mais vous ne pouvez choisir qu'une seule option à chaque fois que vous touchez avec feinte offensive.

AGILITÉ SURHUMAINE (EXT) Niveau 7

Vous êtes insensible à l'état pris au dépourvu et votre adversaire ne bénéficie d'aucun bonus à ses jets d'attaque contre vous quand vous êtes pris en tenaille ou qu'il vous attaque alors que vous êtes à terre. De plus, les tirs de couverture et les tirs de diversion ne confèrent aucun avantage contre vous.

TRIPLE ATTAQUE (EXT) Niveau 8

Quand vous effectuez une attaque à outrance en utilisant uniquement des armes de corps à corps ayant la propriété spéciale agent ou des armes légères, vous pouvez effectuer jusqu'à trois attaques au lieu de deux.

QUADRUPLE ATTAQUE (EXT) Niveau 13

Quand vous effectuez une attaque à outrance en utilisant uniquement des armes de corps à corps ayant la propriété spéciale agent ou des armes légères, vous pouvez effectuer jusqu'à quatre attaques au lieu de deux.

DOUBLE HANDICAP (EXT) Niveau 17

Quand vous touchez un ennemi avec une feinte offensive, il subit deux des effets de séquelle handicapante.

AGENT SUPRÊME (EXT) Niveau 20

À chaque fois que vous tentez un test avec une des compétences associées à votre spécialisation, vous pouvez lancer deux fois le dé et prendre le meilleur résultat. Une fois par jour, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez échanger temporairement un de vos exploits contre un autre exploit du même niveau ou inférieur. Cet échange dure 24 heures. Si l'exploit que vous échangez est un prérequis pour d'autres pouvoirs, vous ne pouvez plus utiliser ces dernières pendant toute la durée de l'échange.

SPÉCIALISATIONS DES AGENTS

Vous trouverez ci-après quelques spécialisations communes pour les agents.

Casse-cou

Vous êtes spécialisé dans les missions nécessitant du courage et des compétences athlétiques.

- **Compétences associées :** Acrobaties et Athlétisme. Vous pouvez tenter un test d'Acrobaties pour effectuer une feinte offensive.
- **Exploit de spécialisation :** Déplacement polyvalent.
- **Avantage du terrain (Ext) :** Au niveau 11, quand votre adversaire et vous-même êtes en équilibre, en train de nager, de voler ou d'escalader, vous réussissez automatiquement tous les tests de Bluff nécessaires pour effectuer une feinte offensive contre cet adversaire.

DéTECTIVE

Votre talent pour cerner les gens et pour faire des déductions vous aide à connaître la vérité dans n'importe quelle situation.

- **Compétences associées :** Culture et Psychologie. Vous pouvez tenter un test de Psychologie avec un bonus de +4 pour effectuer une feinte offensive en interprétant le comportement de votre adversaire.
- **Exploit de spécialisation :** Esquisse de vérité.
- **Sagacité du détective (Ext) :** Au niveau 11, votre incroyable perspicacité vous aide à faire progresser vos enquêtes quand les investigations plus classiques échouent. Une fois par jour, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour réfléchir à un mystère, ou à un dilemme, pendant 10 minutes pour bénéficier d'une révélation comme si vous aviez lancé un sort de *divination* (bien que cette révélation soit souvent assez énigmatique).

Espion

Vous pouvez voler et prendre de nouvelles identités aussi facilement que les gens changent de vêtements, ce qui vous permet de vous infiltrer dans n'importe quel cercle.

- **Compétences associées :** Bluff et Déguisement. Quand vous utilisez Bluff pour effectuer une feinte offensive, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre test de compétence.
- **Exploit de spécialisation :** Maître des déguisements.
- **Désinformation (Ext) :** au niveau 11, à chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde contre un sort, un appareil technologique ou une capacité qui fournirait des informations à votre sujet (comme *détection des pensées*), au lieu d'en annuler les effets, vous pouvez fournir de fausses informations qui correspondent à votre fausse identité. Si un tel effet n'autorise pas de jet de sauvegarde, vous pouvez tenter un test de Bluff opposé au test de Psychologie de votre adversaire et, si vous le remportez, fournir de fausses informations.

Explorateur

Grâce à vos connaissances et vos compétences de survie, vous êtes spécialisé dans l'exploration des sites dangereux.

- **Compétences associées :** Culture et Survie. Vous pouvez tenter un test de Survie avec un bonus de +4 pour effectuer une feinte offensive en utilisant votre environnement à votre avantage.
- **Exploit de spécialisation :** Vigilance constante.
- **Au cœur de l'inconnu (Ext) :** au niveau 11, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à vos tests de Culture et de Survie. Tant que vous êtes à la fois hors de votre système stellaire d'origine et des Mondes du Pacte (si ce ne sont pas les mêmes), vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'initiative. À la discrétion du MJ, au cours de parties centrées sur un système stellaire autre que celui des Mondes du Pacte, remplacez les Mondes du Pacte par ce système stellaire.

Fantôme

Vous pouvez aller d'un endroit à un autre sans être remarqué.

- **Compétences associées :** Acrobaties et Discrétion. Quand vous utilisez Discrétion pour effectuer une feinte offensive, vous bénéficiez d'un bonus de +4 au test de compétence.
- **Exploit de spécialisation :** Champ de camouflage.
- **Déphasage corporel (Ext) :** au niveau 11, vous pouvez traverser la matière solide en déphasant votre corps pendant un bref moment. En tant qu'action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour traverser un maximum d'1,50 m de matière solide. Si vous tentez de franchir une matière trop épaisse, vous dépensez le point de persévérance et effectuez l'action mais votre tentative échoue. Vous ne pouvez franchir des effets de force comme un champ de force ou une barrière engendrée par le sort de *mur de*

force. Après avoir utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez y avoir de nouveau recours avant de vous être reposé pendant 8 heures.

Hacker

Que ce soit un système informatique ou un appareil électronique ou mécanique, vous pouvez le pirater.

- ❖ **Compétences associées :** Informatique et Ingénierie. Vous pouvez tenter un test d'Informatique avec un bonus de +4 pour effectuer une feinte offensive en créant une diversion informatisée (vous ne pouvez utiliser cette option si vous ne possédez aucun équipement informatique dans une zone sans ordinateur).
- ❖ **Exploit de spécialisation :** Hacker insaisissable.
- ❖ **Piratage contrôlé (Ext) :** au Niveau 11, quand vous dépassez d'au moins 5 points le DD d'un test d'Informatique ou d'Ingénierie pour désactiver un appareil ou un système informatique, à la place vous pouvez en prendre le contrôle. Tous les 5 points au-dessus du DD, typiquement l'appareil ou le système effectuera une tâche de votre choix, à la discrétion du MJ. Une fois que l'appareil a effectué ce que vous lui avez demandé, vous décidez s'il est désactivé ou s'il fonctionne de nouveau normalement.

Voleur

Vous maîtrisez aussi bien les techniques de vol à la tire que celles de braquages beaucoup plus ambitieux.

- ❖ **Compétences associées :** Perception et Escamotage. Vous pouvez utiliser Escamotage pour effectuer une feinte offensive en dissimulant vos armes et en agissant sans qu'on le remarque.
- ❖ **Exploit de spécialisation :** Diversion holographique.
- ❖ **Plan de secours (Ext) :** au niveau 11, vous avez effectué suffisamment de cambriolages pour comprendre que les choses ne se passent jamais exactement comme prévu. Quand quelque chose d'inattendu se produit au cours d'un vol ou d'une infiltration, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance et annoncer un plan de secours que vous avez établi par avance pour cette éventualité. Vous avez alors soit le bon accessoire (comme une identification ou un fichier informatique mais jamais un objet très onéreux), la bonne information ou un agent que vous avez engagé pour effectuer une seule tâche au bon moment. Vous tentez alors un test de compétence. La compétence appropriée et le DD sont à la discrétion du MJ mais plus le plan est complexe et improbable plus le DD sera élevé (voir DD des compétences page 392 pour définir ces DD). Si vous réussissez, vous avez cet objet, cette connaissance ou votre confrère réalise la tâche spécifiée. Si vous échouez, soit vous n'avez pas ce dont vous avez besoin, soit votre plan échoue.

EXPLOITS D'AGENT

Vous gagnez votre premier exploit d'agent au niveau 2 et un exploit supplémentaire tous les 2 niveaux suivants. Les exploits nécessitent que vous ayez un certain niveau d'agent et ils sont organisés en fonction. Certains requièrent des prérequis comme le fait de posséder d'autres exploits.

Niveau 2

Vous devez être au moins de niveau 2 pour choisir ces exploits.

Botte secrète (Ext)

- ❖ Vous gagnez un don de combat bonus. Vous devez respecter tous les prérequis de ce don.

Clone holographique (Ext)

- ❖ Vous pouvez créer des répliques holographiques ou des projections psychiques de vous-même qui masquent l'endroit où vous vous

trouvez vraiment. Une fois par jour, en tant qu'action simple, vous pouvez générer 1d4 images de vous-même qui durent pendant un nombre de minutes égal à votre niveau d'agent. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *image miroir*. Au niveau 6, vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois de plus chaque jour et jusqu'à trois fois par jour au niveau 10.

Déguisement rapide (Ext)

- ❖ Une fois par jour, en tant qu'action simple, vous pouvez rapidement modifier votre apparence. Cela fonctionne comme un sort de *déguisement* et dure pendant un nombre de minutes égal à votre niveau d'agent. Au niveau 6, vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois de plus chaque jour et jusqu'à trois fois par jour au niveau 10.

Inoculation (Ext)

- ❖ Vous êtes entraîné pour résister à différentes armes chimiques et biologiques, à des toxines et à des maladies auxquelles vous avez été confronté au cours de vos missions. Vous ajoutez votre bonus d'avantage de l'agent à vos jets de Vigueur contre le poison et les maladies.

Mobilité instinctive (Ext)

- ❖ Quand vous effectuez une feinte offensive, si vous choisissez la cible de votre attaque avant de vous déplacer, votre mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de cette cible. Quand vous utilisez votre action normale de mouvement, vous pouvez choisir une créature ; ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de cette créature.

Pilote exceptionnel (Ext)

- ❖ Quand vous attaquez alors que vous pilotez un véhicule, vous réduisez de moitié le malus du véhicule qui est appliqué à votre jet d'attaque (si un véhicule impose normalement un malus de -1, vous ne subissez aucune pénalité). Quand vous participez à une poursuite, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests de compétence quand vous avez recours aux actions de pilotage manœuvre d'évitement et manœuvre agressive.

Touche-à-tout (Ext)

- ❖ Vous avez appris à vous en sortir dans n'importe quelle situation. Vous pouvez utiliser toutes les compétences dans lesquelles vous n'êtes pas formé et vous doublez votre bonus d'avantage de l'agent quand vous utilisez une compétence dans laquelle vous n'avez aucun rang.

Traitement de terrain (Ext)

- ❖ Vous pouvez passer 1 minute à vous occuper de vos blessures et dépenser 1 point de persévérance pour récupérer un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau d'agent.

Vision de nuit (Ext)

- ❖ Vous pouvez voir dans le noir sur une distance de 18 mètres, comme si vous aviez vision nocturne et vision dans le noir.

Xéno-archives (Ext)

- ❖ Votre grande expérience vous permet d'identifier plus facilement les nouvelles créatures. Doublez vos bonus d'avantage de l'agent pour vos tests de compétence quand vous tentez d'identifier une créature et ses pouvoirs. Si vous réussissez à identifier une créature, vous bénéficiez d'un bonus d'altération de +2 à votre test de compétence quand vous effectuez une feinte offensive contre elle.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Niveau 6

Vous devez être au moins de niveau 6 pour choisir ces exploits.

Attaque gênante (Ext)

- Avec séquelle handicapante, vous pouvez réduire la vitesse de votre cible de moitié et l'empêcher d'utiliser l'action déplacement prudent jusqu'au début de votre prochain tour.

Attaque perturbante (Ext)

- Avec séquelle handicapante, vous pouvez empêcher votre cible d'avoir recours à des actions de réaction (voir page 244) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque renversante (Ext)

- Avec séquelle handicapante, vous pouvez tenter de faire chanceler votre victime. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être considérée comme chancelante jusqu'au début de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir pour tenter de faire chanceler une cible, cette dernière est immunisée contre vos attaques renversantes pendant 24 heures.

Attaque sanglante (Ext)

- Avec séquelle handicapante, vous pouvez infliger à la cible un nombre de dégâts hémorragiques égal à votre niveau d'agent.

Certitude (Ext)

- En réaction, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour relancer un test d'une compétence associée à votre spécialisation (voir page 243).

Déplacement rapide amélioré (Ext)

- Vous vous déplacez encore plus rapidement que les autres agents. Vous doublez les avantages de votre pouvoir de déplacement rapide jusqu'à une augmentation supplémentaire maximale de + 6 mètres. Vous devez avoir mouvement rapide pour apprendre cet exploit.

Hacker rapide (Ext)

- Avec un ordinateur vous pouvez désactiver des appareils mécaniques dotés de systèmes électroniques ou informatiques en moitié moins de temps qu'à la normale. Dans les rares cas où cela nécessiterait une action complexe, vous pouvez le faire avec une action simple et si cela nécessitait une action simple, vous n'avez besoin que d'une action de mouvement.

Pied sûr (Ext)

- Vous vous déplacez sur des terrains difficiles à votre pleine vitesse et vous ne subissez pas de pénalités quand vous utilisez Acrobaties ou Discrétion à pleine vitesse.

Renfort mental (Ext)

- Si vous ratez un jet de Volonté contre un effet mental ayant une durée d'au moins 1 round, vous pouvez tenter un autre jet de sauvegarde contre cet effet avec le même DD 1 round plus tard. Vous n'avez qu'une seule chance supplémentaire de résister à chaque effet. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un effet de charme ou de coercition, vous pouvez éviter que celui qui en est à l'origine le sache. Vous savez à peu près ce que cet effet mental vous aurez obligé à faire ou à ressentir et vous pouvez tenter un test de Bluff pour faire semblant d'en être victime. Si l'effet mental devait créer un lien entre vous et celui qui en est à l'origine (comme

avec le sort *domination*), vous pouvez autoriser la création du lien mais sans l'effet de contrôle.

Sens améliorés (Ext)

- Vous pouvez percevoir votre environnement sans avoir besoin de le voir. Vous bénéficiez de perception aveugle sur 18 mètres. Pour apprendre cet exploit, vous devez avoir vision dans le noir et vision nocturne ou l'exploit vision de nuit.

Tir de précision incapacitant (Ext)

- Vous pouvez utiliser feinte offensive avec des armes de précision. Vous n'ajoutez pas les dégâts de la feinte offensive à votre attaque mais la cible est prise au dépourvu et vous pouvez utiliser séquelle handicapante.

Tireur exceptionnel (Ext)

- Vos attaques à distance avec des armes légères ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Vaillant (Ext)

- Si vous réussissez un jet de Vigueur contre un effet qui, normalement, nécessite plusieurs jets de sauvegarde réussis pour être soigné (comme la maladie ou le poison), cet effet cesse immédiatement et il est soigné avec un seul jet de sauvegarde réussi.

Niveau 10

Vous devez être au moins de niveau 10 pour choisir ces exploits.

Attaque de désactivation (Sur)

- Avec séquelle handicapante, vous pouvez tenter de temporairement désactiver une arme, une partie d'un appareil, une amélioration d'armure ou un objet magique utilisé par une cible ou en sa possession. Lancez 1d20 + votre niveau d'agent ; le DD est égal à 10 + le niveau de l'objet. Si vous réussissez, vous désactivez l'objet (ou vous suspendez ses propriétés magiques) jusqu'au début de votre prochain tour. Le propriétaire de l'équipement peut utiliser une action de mouvement et tenter un test d'Ingénierie (pour des appareils technologiques) ou de Mysticisme (pour des objets magiques) contre le DD de votre exploit d'agent pour essayer de le réactiver.

Vous pouvez aussi utiliser séquelle handicapante pour désactiver temporairement une créature artificielle qui a soit le sous-type magique (comme un golem), soit technologique (comme un robot). Vous n'avez pas besoin d'effectuer un test mais la créature peut tenter un jet de Vigueur pour ignorer l'effet handicapant. Si elle échoue, elle est sonnée jusqu'au début de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir pour tenter de désactiver une créature artificielle, cette dernière est immunisée contre vos attaques de désactivation pendant 24 heures.

Attaque étourdissante (Ext)

- Avec séquelle handicapante, vous pouvez tenter d'étourdir votre cible. Cette dernière doit réussir un test de Vigueur ou être étourdie jusqu'au début de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir pour étourdir une créature, elle est immunisée contre vos attaques étourdissantes pendant 24 heures. Vous devez avoir l'exploit attaque renversante pour apprendre celui-ci.

Champ de camouflage (Ext)

- Vous pouvez manipuler la lumière autour de vous et étouffer les faibles bruits que vous pouvez émettre, ce qui vous permet, quand

vous êtes immobile, de disparaître presque complètement. Même quand vous vous déplacez, vous n'êtes qu'une silhouette aux contours flous. Ce champ de camouflage ne vous rend pas invisible mais il vous permet de vous faufiler plus discrètement. Activer ce pouvoir est une action de mouvement. Tant que le champ est actif, vous pouvez utiliser Discrétion pour vous cacher même si vous êtes directement observé et que vous n'avez aucun endroit où vous dissimuler. Attaquer ne met pas un terme à ce pouvoir mais interrompt juste cette tentative précise. Si vous demeurez totalement immobile pendant 1 round, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à vos tests de Discrétion (ce n'est pas cumulatif avec *invisibilité*) jusqu'à ce que vous vous déplaçiez. Le champ est actif pendant un maximum de 10 rounds. Tant qu'il est inactif, il se recharge automatiquement au rythme de 1 round de camouflage en 1 minute.

Déplacement polyvalent (Ext)

- Vous gagnez une vitesse d'escalade et de nage égale à votre vitesse au sol. Cette vitesse n'est pas augmentée par l'aptitude de classe déplacement rapide ou l'exploit déplacement rapide amélioré.

Diversion holographique (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour créer une réplique holographique ou une projection psychique de vous-même. Elle s'éloigne de vous pendant un nombre de rounds égal à votre niveau d'agent. Ce double escalade les murs, saute par-dessus des fosses ou passe simplement à travers les obstacles en se déplaçant à deux fois votre vitesse dans une seule direction que vous indiquez quand vous activez ce pouvoir. Sa trajectoire ne peut être modifiée. Ceux qui interagissent avec le double peuvent tenter un jet de Volonté pour comprendre qu'il n'est pas réel. Vous devez avoir l'exploit clone holographique pour apprendre celui-ci.

Esquisse de vérité (Ext)

- En notant des indices subtils et des traces cachées dans votre environnement immédiat, vous pouvez voir les choses comme elles sont réellement. En tant qu'action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour bénéficier des effets de *vision lucide* pendant 1 round sur une portée de 18 mètres.

Esquive surnaturelle (Ext) D

- Quand vous ratez un jet de Réflexes contre un effet qui n'est que partiel en cas de réussite du jet de sauvegarde, vous ne subissez que cet effet partiel. Vous devez avoir esquive totale pour apprendre cet exploit.

Hacker insaisissable (Ext)

- Vos compétences de piratage font que votre code de programmation est incroyablement difficile à isoler par les systèmes de contre-mesure. En piratant un système, à chaque fois que vous devriez déclencher une de ses contre-mesures, il y a 50 % de chances pour que vous échappiez au système défensif et qu'il ne soit pas activé. La contre-mesure n'est cependant pas désactivée et elle peut de nouveau se déclencher ultérieurement.

Maître des déguisements (Ext)

- Vous pouvez prendre l'apparence d'autres créatures et même d'individus précis. Cela fonctionne comme l'exploit déguisement rapide mais la durée est de 10 minutes par niveau d'agent. Vous pouvez aussi, pendant 1 minute par niveau d'agent, prendre l'apparence d'un individu précis que vous avez déjà vu. Si vous l'avez entendu parler et que vous pouvez vous exprimer dans sa langue, vous

pouvez aussi imiter sa voix. Ce déguisement est tellement convaincant que les créatures qui connaissent cet individu doivent réussir un jet de Volonté avant de pouvoir tenter un test de Perception pour se rendre compte de la supercherie. Vous devez avoir l'exploit déguisement rapide pour choisir celui-ci.

Mobilité instinctive améliorée (Ext)

- Quand vous utilisez l'action feinte offensive ou que vous effectuez une action simple pour vous déplacer à votre vitesse, votre déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Comme à la normale, vous provoquez toujours des attaques d'opportunité quand vous effectuez une attaque à distance ou que vous lancez des sorts. Vous devez avoir l'exploit mobilité instinctive pour apprendre celui-ci.

Vigilance constante (Ext)

- Vous avez effectué suffisamment de missions en solitaire pour savoir que vous ne devez jamais baisser votre garde même quand vous dormez. Vous ne subissez aucun malus aux tests de Perception quand vous êtes endormi bien que vous ne puissiez cependant pas avoir recours à la vue. Vous pouvez toujours agir au cours du round de surprise mais si vous le faites alors que vous auriez normalement été surpris, vous utilisez le résultat le plus faible entre votre initiative ou celle de la première créature qui vous aurait surpris - 1.

Niveau 14

Vous devez être au moins de niveau 14 pour choisir ces exploits.

Attaque assommante (Ext)

- Avec séquelle handicapante, vous pouvez tenter d'assommer votre cible en un seul coup. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être inconsciente pendant 1 minute. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir pour assommer une créature, elle est immunisée contre vos attaques assommantes pendant 24 heures. Vous devez avoir les exploits attaque renversante et attaque étourdissante pour apprendre celui-ci.

Champ de camouflage optimisé (Ext)

- Votre champ de camouflage est actif pendant 100 rounds (10 minutes) et, quand il est inactif, il se recharge au rythme de 2 rounds de camouflage par minute. En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour le recharger de 20 rounds immédiatement et vous pouvez le faire même quand le champ est actif. Vous devez avoir l'exploit champ de camouflage pour pouvoir apprendre celui-ci.

Maîtrise des attaques multiples (Ext)

- Quand vous utilisez triple attaque ou quadruple attaque en portant tous vos coups contre la même cible, une fois que vous avez terminé votre attaque à outrance, si au moins deux de vos coups ont touché, vous pouvez affecter la cible avec une séquelle handicapante.

Sens surhumains (Ext)

- Vos sens déjà surdéveloppés sont encore plus efficaces. Votre perception aveugle devient vision aveugle avec une portée de 18 mètres. Si vous avez vision dans le noir, la portée est augmentée de 9 mètres. Vous devez avoir l'exploit sens améliorés pour apprendre celui-ci.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



ENQUÊTEUR

THÈME : CHASSEUR DE PRIMES

Vous travaillez pour une agence gouvernementale. Parfois vous découvrez des indices pour résoudre des crimes et parfois vous traquez les ennemis du gouvernement.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher et pour augmenter votre CA. Le Charisme, l'Intelligence et la Sagesse vous aident à accroître l'efficacité de vos compétences.

SPÉCIALISATION

Détective

EXPLOITS D'AGENTS

Déguisement rapide (2°)

Renfort mental (6°)

Certitude (6°)

Maître des déguisements (10°)

DONS

Arme de prédilection (armes légères)

Tir en mouvement

Manœuvrabilité

COMPÉTENCES

Culture

Perception

Diplomatie

Psychologie

Intimidation

Survie

HACKER

THÈME : HORS-LA-LOI

En tant que maître en programmation, aucun pare-feu ni contre-mesure ne peut vous empêcher d'obtenir les informations que vous voulez.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher et pour augmenter votre CA. Vous avez besoin de l'Intelligence pour vos compétences de piratage.

SPÉCIALISATION

Hacker

EXPLOITS D'AGENTS

Clone holographique (2°)

Attaque de désactivation (10°)

Certitude (6°)

Diversión Holographique (10°)

Hacker rapide (6°)

DONS

Arme de prédilection (armes légères)

Technomancien amateur

Talent (Informatique)

COMPÉTENCES

Discrétion

Médecine

Informatique

Perception

Ingénierie

Pilotage



PIONNIER THÈME : EXPLORATEUR

Que ce soit par curiosité intellectuelle ou pour le profit, vous êtes en quête de nouveaux environnements à explorer et d'anciens mystères à révéler.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher. La Sagesse améliore bon nombre de vos compétences.

SPÉCIALISATION

Explorateur

EXPLOITS D'AGENTS

Xéno-archives (2 ^e)	Vaillant (6 ^e)
Inoculation (2 ^e)	Esquisse de vérité (10 ^e)
Tir de précision incapacitant (6 ^e)	Déplacement polyvalent (10 ^e)

DONS

Arme de prédilection (armes spéciales)	Tir de loin
Science de l'initiative	

COMPÉTENCES

Culture	Perception
Discretion	Pilotage
Médecine	Survie

VOLEUR THÈME : HORS-LA-LOI

Il n'existe pas d'émotion plus intense que de voler un objet de valeur et de s'échapper avant que son propriétaire ne se rende compte de sa disparition.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher, pour augmenter votre CA et pour améliorer la plupart de vos compétences.

SPÉCIALISATION

Voleur

EXPLOITS D'AGENTS

Clone holographique (2 ^e)	Attaque de désactivation (10 ^e)
Champ de camouflage (10 ^e)	Champ de camouflage optimisé (14 ^e)

DONS

Arme de prédilection (Armes de corps à corps simples)	Manœuvrabilité
Attaque éclair	

COMPÉTENCES

Acrobaties	Escamotage
Bluff	Perception
Discretion	Psychologie

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUES

VAISSEAUX
SPATIAUX

MAGIE
ET SORTS

MENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

ÉMISSAIRE

POINTS D'ENDURANCE

6 + MODIFICATEUR DE CONSTITUTION

6 PV

Vous tracez votre voie dans l'univers armé de votre sourire charmeur, de votre esprit vif ainsi que de votre sens affûté de l'auto-préservation et vous excellez aussi à pousser les autres à faire ce que vous voulez. Vous pouvez être un escroc, un arnaqueur, ou un magouilleur mais aussi un acteur, un ambassadeur ou un homme ou une femme d'affaires qui pose les jalons de futures négociations en sachant trouver les mots appropriés ou, parfois, en vous salissant les mains. Vous êtes souvent le stratège du groupe en ayant recours à votre esprit vif et à vos compétences tactiques pour pousser vos amis à exceller. Vous pouvez aussi être doué pour la diplomatie en agissant comme représentant de l'équipage d'un vaisseau, en vous frayant un accès dans les secteurs interdits ou en réussissant à obtenir une audience auprès de politiciens locaux ou de seigneurs de la guerre.

CARACTÉRISTIQUE
ESSENTIELLE

Votre Charisme vous aide dans de nombreuses situations sociales et accroît l'efficacité de bon nombre de vos improvisations, c'est donc votre caractéristique essentielle. Une haute Dextérité peut vous permettre d'être un meilleur combattant pour les attaques à distance et une Intelligence élevée augmente toutes vos compétences.

COMPÉTENCES DE CLASSE

RANGS DE COMPÉTENCE PAR
NIVEAU

8 + MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

Acrobaties (Dex)	Informatique (Int)
Athlétisme (For)	Ingénierie (Int)
Bluff (Cha)	Intimidation (Cha)
Culture (Int)	Médecine (Int)
Déguisement (Cha)	Perception (Sag)
Diplomatie (Cha)	Pilotage (Dex)
Discrétion (Dex)	Profession (Cha, Int ou Sag)
Escamotage (Dex)	Psychologie (Sag)

FORMATIONS

PORT D'ARMURE

Armures légères

MANIEMENT DES ARMES

Armes de corps à corps simples, grenades, armes légères



TABLE 4-2: ÉMISSAIRE

NIVEAU DE CLASSE	BONUS DE BASE À L'AT.	BONUS VIG.	BONUS RÉF.	BONUS VOL.	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+0	+2	+2	Improvisation de l'émissaire, maîtrise (1d6), maîtrise de compétence
2	+1	+0	+3	+3	Improvisation de l'émissaire
3	+2	+1	+3	+3	Savoir-faire maîtrisé, spécialisation martiale
4	+3	+1	+4	+4	Improvisation de l'émissaire
5	+3	+1	+4	+4	Maîtrise (1d6+1), maîtrise de compétence
6	+4	+2	+5	+5	Improvisation de l'émissaire
7	+5	+2	+5	+5	Savoir-faire maîtrisé
8	+6	+2	+6	+6	Improvisation de l'émissaire
9	+6	+3	+6	+6	Maîtrise (1d6+2), maîtrise de compétence
10	+7	+3	+7	+7	Improvisation de l'émissaire
11	+8	+3	+7	+7	Savoir-faire maîtrisé
12	+9	+4	+8	+8	Improvisation de l'émissaire
13	+9	+4	+8	+8	Maîtrise (1d8+2), maîtrise de compétence
14	+10	+4	+9	+9	Improvisation de l'émissaire
15	+11	+5	+9	+9	Savoir-faire maîtrisé
16	+12	+5	+10	+10	Improvisation de l'émissaire
17	+12	+5	+10	+10	Maîtrise (1d8+3), maîtrise de compétence
18	+13	+6	+11	+11	Improvisation de l'émissaire
19	+14	+6	+11	+11	Savoir-faire maîtrisé
20	+15	+6	+12	+12	Improvisation de l'émissaire, maîtrise (1d8+4), maîtrise totale

IMPROVISATION DE L'ÉMISSAIRE Niveau 1

En gagnant de l'expérience, vous apprenez des improvisations de l'émissaire, des petites astuces qui, par la ruse, l'inspiration ou la chance, stimulent vos alliés, déconcertent vos adversaires ou modifient le déroulement d'un combat. Vous apprenez votre première improvisation au niveau 1 et vous en obtenez une de plus au niveau 2 et tous les 2 niveaux suivants. La liste des improvisations est indiquée page 70.

Si une improvisation vous permet d'accorder un effet à un allié, vous ne pouvez en bénéficier vous-même à moins que l'improvisation n'indique le contraire. Si une improvisation autorise un jet de sauvegarde pour résister à ses effets ou nécessite que l'adversaire effectue un test de compétence, le DD est égal à 10 + la moitié du niveau de l'émissaire + votre modificateur de Charisme.

Certaines improvisations de l'émissaire sont dépendantes du langage, des sens, affectent l'esprit ou sont une combinaison de ces trois facteurs. Ceci est défini page 269.

MAÎTRISE (EXT) Niveau 1

Vous êtes un expert pour surmonter les événements qui mettent à l'épreuve vos compétences, que ces épreuves soient d'ordre social ou pas. Au niveau 1, quand vous tentez un test de Psychologie, vous pouvez lancer 1d6 (votre dé de maîtrise) et ajouter le chiffre obtenu au résultat de votre test en tant que bonus d'intuition. Vous pouvez utiliser cette aptitude et toutes autres capacités de maîtrise tant que vous avez encore au moins 1 point de persévérance. Au niveau 5, à chaque fois que vous utilisez votre dé de maîtrise, vous obtenez un bonus de +1 au résultat.

Aux niveaux 9, 17 et 20, ce bonus augmente de 1. Au niveau 13, vous lancez 1d8 pour votre dé de maîtrise au lieu d'1d6. À partir du niveau 9, vous maîtrisez encore mieux les compétences pour lesquelles vous pouvez utiliser votre dé de maîtrise et pour lesquelles vous avez sélectionné le don Talent. Pour chacune de ces compétences, une fois par jour quand vous lancez votre dé de maîtrise, vous pouvez le lancer deux fois et choisir le meilleur résultat.

MAÎTRISE DE COMPÉTENCE (EXT) Niveau 1

Au 1^{er} niveau puis tous les 4 niveaux supplémentaires, vous pouvez utiliser Maîtrise avec une compétence de classe supplémentaire. Vous devez avoir au moins un rang 1 dans la compétence pour la sélectionner et elle doit faire partie de la liste suivante : Bluff (Cha), Informatique (Int), Culture (Int), Diplomatie (Cha), Déguisement (Cha), Ingénierie (Int), Intimidation (Cha) et Médecine (Int).

SAVOIR-FAIRE MAÎTRISÉ Niveau 3

Au niveau 3 puis tous les 4 niveaux supplémentaires, vous choisissez un savoir-faire qui vous octroie une option supplémentaire quand vous utilisez une compétence que vous maîtrisez. La liste des savoir-faire maîtrisés se trouve page 72-73.

SPÉCIALISATION MARTIALE (EXT) Niveau 3

Vous obtenez le don bonus de Spécialisation martiale pour chaque type d'armes que vous savez manier grâce à cette classe.

MAÎTRISE TOTALE (EXT) Niveau 20

Vous obtenez la maîtrise totale d'une de vos improvisations et vous pouvez l'utiliser d'une simple pensée. Quand vous obtenez cette aptitude, choisissez une improvisation que vous connaissez et qui a un effet quand vous dépensez 1 point de persévérance.

Tant qu'il vous reste au moins 1 point de persévérance, vous pouvez bénéficier de l'effet de l'improvisation sans dépenser de point de persévérance. Cette aptitude n'est pas applicable si l'improvisation nécessite plus d'un point de persévérance.

De plus, quand vous lancez votre dé de maîtrise, vous pouvez ajouter au résultat de votre test de compétence 2d8 au lieu de 1d8+4. Si, pour une raison ou pour une autre, le bonus de maîtrise n'est pas 1d8+4, vous ne pouvez pas opter pour cette option.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



Improvisation dépendante du langage



Improvisation affectant l'esprit



Improvisation dépendante des sens

IMPROVISATIONS DE L'ÉMISSAIRE

Vous apprenez votre première improvisation de l'émissaire au niveau 1 et vous en apprenez une de plus au niveau 2 puis tous les deux niveaux supplémentaires. Bon nombre de ces improvisations nécessitent d'avoir un certain niveau d'émissaire et elles sont classées en fonction de ce prérequis. Pour certaines, il peut y avoir d'autres prérequis comme, par exemple, d'autres improvisations.

Concentrez-vous (Ext)

- Quand vous dépensez un point de persévérance pour regagner des points d'endurance après un repos de 10 minutes, tous les alliés situés à 18 mètres de vous qui restent avec vous pendant tout ce temps bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux tests de Perception et d'initiative pendant la prochaine heure ou jusqu'à la prochaine période de repos de 10 minutes.

Expression universelle (Ext)

- Quand vous utilisez une improvisation dépendante du langage contre un adversaire, vous pouvez vous en servir contre cet ennemi même si vous n'utilisez pas le même langage que lui.

Feinte habile (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez feinter un ennemi situé à moins de 18 mètres pour que celui-ci soit vulnérable à vos attaques. Tentez un test de Bluff avec le même DD qu'un test pour feinter cet adversaire (mais ce n'est pas un test normal de feinte aussi on ne peut avoir recours à Science de la feinte, ni à Feinte supérieure). Même si vous ratez ce test, cet ennemi est considéré comme pris au dépourvu face à vos attaques (voir page 277) jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si vous réussissez le test, cet adversaire est également pris au dépourvu face aux attaques de vos alliés jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous ne pouvez utiliser feinte habile contre une créature qui n'a pas de valeur d'Intelligence.

Au niveau 6, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour considérer comme réussi un test raté de Bluff pour effectuer une feinte habile.

Finissons-en (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez choisir un adversaire situé à moins de 18 mètres. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de moral de +1 à vos jets d'attaque contre cet ennemi. Ce bonus perdure même si l'ennemi s'éloigne à plus de 18 mètres ou qu'on ne puisse plus le voir ni l'entendre.

Au niveau 6, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour accorder ce bonus à tous les jets d'attaque et de dégâts contre tous les ennemis situés à moins de 18 mètres.

Harmonisation étendue (Ext)

- Vous pouvez utiliser des improvisations de l'émissaire bénéfiques et affectant l'esprit pour aider des alliés qui normalement ne

pourraient bénéficier d'effets mentaux comme les créatures artificielles, les robots et les morts-vivants. Si cette improvisation accorde un bonus au moral, elle affecte même les alliés qui ne peuvent normalement pas en bénéficier.

N'abandonne pas (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez motiver un seul allié situé à moins de 18 mètres. Cet allié ignore l'état (voir page 273) de votre choix jusqu'au début de votre prochain tour. L'état doit être choisi dans la liste suivante : confus, fasciné, fatigué, secoué, fiévreux et chancelant.

Bien que votre allié ne subisse pas les effets de cet état pendant cette période, l'état est juste suspendu pas supprimé et ses effets reprennent de plus belle au début de votre prochain tour. Cet état peut toujours être neutralisé par des sorts, de la technologie et d'autres effets.

Au niveau 6, ajoutez les états suivants à la liste : recroquevillé, hébété, épuisé, effrayé, nauséux, paniqué, paralysé et étourdi.

Au niveau 12, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour supprimer l'état au lieu de le suspendre. Vous ne pouvez supprimer de cette manière un état dont la durée est permanente (voir page 270) ; si vous tentez de le faire, votre tentative échoue mais vous ne perdez pas votre point de persévérance.

Pas le visage (Ext)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez sélectionner un adversaire à moins de 18 mètres. Ce dernier doit réussir un jet de Volonté ou subir un malus de -4 à toutes ses attaques contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Au niveau 6, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour que l'adversaire subisse ce malus sans jet de sauvegarde.

Prudence (Ext)

- Quand un allié situé à moins de 18 mètres doit réussir un jet de Réflexes pour éviter un effet néfaste, en réaction avant que votre allié ne fasse ce jet, vous pouvez lui accorder un bonus de +2 à son jet de sauvegarde.

Au niveau 6, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour que votre allié jette deux fois le dé de son jet de sauvegarde et garde le meilleur résultat. Ces deux jets bénéficient du bonus de +2 accordé par cette aptitude.

Raillerie déprimante (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez railler un adversaire situé à moins de 18 mètres. Tentez un test d'Intimidation avec le même DD qu'un test pour démoraliser un ennemi (bien qu'il ne s'agisse pas d'un test pour démoraliser, aussi vous ne pouvez avoir recours à des pouvoirs qui seraient utilisables pour tenter de démoraliser des adversaires comme, par exemple, le savoir-faire maîtrisé présence intimidante). Si vous échouez, cet adversaire est considéré comme imprécis (voir page 276) jusqu'à la fin de votre prochain round. Si vous réussissez, cet adversaire est considéré comme secoué (voir page 277) jusqu'à la fin de votre prochain tour. C'est un effet d'émotion et de terreur.

Au niveau 6, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour considérer comme réussi un test raté d'Intimidation pour effectuer une raillerie déprimante.

Stimulation inspirante (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez motiver un allié situé à moins de 9 mètres qui a subi des dégâts à cause de n'importe quelle attaque d'un ennemi majeur (voir page 242) à n'importe quel moment

après la fin de votre dernier tour. Cet allié récupère un nombre de points d'endurance (jusqu'à sa valeur maximale) égal à deux fois votre niveau d'émissaire + votre modificateur de Charisme ; au niveau 15, il récupère un nombre de points égal à trois fois votre niveau d'émissaire + votre modificateur de Charisme. Une fois qu'un allié a bénéficié de votre stimulation inspirante, il ne peut plus en profiter tant qu'il ne s'est pas reposé au moins 10 minutes pour récupérer des points d'endurance.

Au niveau 6, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour ajouter votre niveau d'émissaire aux points d'endurance récupérés.

Niveau 4

Vous devez être au moins de niveau 4 pour choisir les improvisations de l'émissaire suivantes.

À terre (Ext)

- En réaction, quand un adversaire effectue une attaque à distance contre un allié à moins de 18 mètres de vous, vous pouvez prévenir cet allié du danger. Vous devez avoir recours à votre action de réaction au moment où l'ennemi déclare son attaque mais avant qu'il ne lance les dés. Votre allié peut utiliser une action de réaction pour gagner un bonus de +4 à sa CA contre l'attaque signalée. Une fois que l'attaque signalée est terminée, l'allié tombe à terre.

Au niveau 8, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour éviter que votre allié ne tombe après l'attaque.

Attaque habile (Ext)

- Vous pouvez effectuer une attaque qui déséquilibre votre adversaire. En tant qu'action simple, vous pouvez effectuer une seule attaque contre une cible située à moins de 18 mètres et bénéficier des effets de feinte habile (en essayant un test de Bluff comme à la normale). Appliquez les effets de la feinte habile avant de résoudre l'attaque. Vous devez avoir l'improvisation de l'émissaire feinte habile pour pouvoir choisir cette improvisation.

Focalisation (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez encourager un seul allié à moins de 18 mètres pour qu'il se focalise sur le danger présent. Si cet allié est pris au dépourvu ou imprécis, vous mettez fin à cet état. Si, en raison des circonstances, votre allié devait immédiatement se retrouver de nouveau pris au dépourvu ou imprécis, vous suspendez cet état pendant 1 round.

Franchir la garde (Ext)

- Vous pouvez éviter un adversaire en passant sous sa garde afin de vous retrouver dans une position plus favorable. Vous devez choisir l'action de défense totale (voir page 247) pour utiliser cette aptitude. Si, avant le début de votre prochain tour, un adversaire vous rate avec une arme de corps à corps, en réaction vous pouvez tenter une manœuvre offensive de repositionnement, avec un bonus de +8 à votre jet d'attaque contre cet adversaire.

Hâte (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez accorder une seule action de mouvement à un allié situé à moins de 18 mètres. Cet allié peut utiliser cette action de mouvement au cours de son prochain tour pour effectuer un déplacement prudent, se déplacer à sa vitesse normale ou tirer ou rengainer une arme. L'allié peut utiliser son action de mouvement supplémentaire entre deux de ses autres actions et il peut même y avoir recours avant ou après une action complexe. En

un round, un personnage ne peut utiliser qu'une action supplémentaire avec hâte.

Improvisation longue portée (Ext)

- Doublez la portée de vos improvisations ayant une portée de base d'au moins 9 mètres.

Rapide raillerie déprimante (Ext)

- Vous pouvez utiliser raillerie déprimante comme une action de mouvement au lieu d'une action simple. Vous devez avoir l'improvisation de l'émissaire raillerie déprimante pour pouvoir choisir cette improvisation.

Rapide stimulation inspirante (Ext)

- Vous pouvez utiliser stimulation inspirante comme une action de mouvement au lieu d'une action simple mais, dans ce cas, le nombre de points d'endurance que votre allié récupère est réduit de votre niveau d'émissaire. Vous devez avoir l'improvisation de l'émissaire stimulation inspirante pour pouvoir choisir cette improvisation.

Niveau 6

Vous devez être au moins de niveau 6 pour choisir les improvisations de l'émissaire suivantes.

Attention (Ext)

- Quand vous réussissez un test de Perception, en réaction, vous pouvez alerter un seul allié situé à moins de 18 mètres. Cet allié peut agir comme s'il avait aussi réussi au test de Perception avec le même résultat.

Finissons-en amélioré (Ext)

- Votre bonus de moral pour finissons-en augmente à +2. En tant qu'action simple, vous pouvez effectuer une seule attaque contre une cible à moins de 18 mètres. Vous et vos alliés à moins de 18 mètres bénéficiez de l'avantage de finissons-en contre cette cible (en appliquant ces effets avant de lancer le dé d'attaque). Comme pour finissons-en, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour que cet avantage s'applique contre tous les ennemis à moins de 18 mètres (bonus de moral de +2 aux jets d'attaques et de dégâts). Vous devez avoir l'improvisation de l'émissaire finissons-en pour choisir cette improvisation.

Improvisations habiles (Ext)

- La première fois où vous dépensez des points de persévérance pour une de vos improvisations de l'émissaire, réduisez le coût de 1 point (minimum 0). Ce pouvoir se régénère dès que vous vous reposez 10 minutes pour récupérer des points d'endurance ou après un repos de 8 heures pour récupérer des points de persévérance, réduisant ainsi le coût de votre prochaine improvisation après ce repos.

Sous le feu (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour que tous les adversaires situés à moins de 30 mètres subissent un malus de -4 à toutes leurs attaques à distance qui ne vous prennent pas pour cible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Ce malus demeure même si vous vous retrouvez à plus de 30 mètres d'un ennemi. De plus, des adversaires qui se trouvaient à plus de 30 mètres de vous au moment où vous avez utilisé cette improvisation ne subissent pas ce malus s'ils se rapprochent et se retrouvent à portée.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Niveau 8

Vous devez être au moins de niveau 8 pour choisir les improvisations de l'émissaire suivantes.

Adaptation conjoncturelle (Ext)

- Si vous préparez une action, avant que le déclencheur que vous avez choisi ne se produise, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour modifier aussi bien le déclencheur que l'action préparée. Vous devez préparer une action de la même catégorie que celle que vous aviez prévue ou d'une catégorie inférieure (par exemple, si vous aviez préparé une action simple, vous pouvez choisir une autre action simple, une action de mouvement ou une action rapide ; si vous aviez préparé une action de mouvement, vous pouvez choisir une autre action de mouvement ou une action rapide).

Attaque maîtrisée (Ext)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour ajouter votre bonus de maîtrise à votre prochain jet d'attaque effectué avant la fin de votre tour.

Défense désespérée (Ext)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez faire en sorte qu'un de vos alliés à côté de vous ne soit pas considéré comme sans défense (voir page 277) pour les actions qui peuvent être effectuées contre des créatures sans défense (comme coup de grâce). Cet effet prend fin si la créature n'est plus adjacente à vous ou au début de votre prochain tour.

Détermination inébranlable (Ext)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour accorder à un allié à moins de 18 mètres, 1 point de persévérance qu'il peut utiliser pour l'un de ces pouvoirs même s'il a dépensé tous ses points de persévérance. L'allié doit le dépenser avant le début de votre prochain tour ; s'il ne le fait pas, il perd ce point et vous ne le récupérez pas. Vous ne pouvez accorder une seconde fois au même allié l'avantage de cette aptitude tant que vous et votre allié n'avez pas récupéré vos points de persévérance après un repos de 8 heures.

Hâte améliorée (Ext)

- Vous pouvez utiliser l'improvisation de l'émissaire hâte comme une action de mouvement au lieu d'une action simple. Vous devez avoir l'improvisation de l'émissaire hâte pour pouvoir choisir celle-ci.
Au niveau 12, vous pouvez utiliser hâte comme une action simple et dépenser 1 point de persévérance pour accorder une action simple au lieu d'une action de mouvement.

Intention cachée (Ext)

- Vous êtes un expert pour dissimuler vos pensées et vos véritables objectifs. À chaque fois qu'une créature tente un test de Psychologie pour détecter une ruse de votre part, elle doit lancer deux fois le dé et prendre le plus mauvais résultat. Quand vous tentez un jet de sauvegarde contre un effet ou une capacité qui permet de lire vos pensées ou de révéler vos motivations, vous jetez deux fois le dé et vous prenez le meilleur résultat.

SAVOIR-FAIRE MAÎTRISÉ

Vous gagnez un savoir-faire au niveau 3 puis tous les quatre niveaux suivants. À l'exception de maîtrises de compétences supplémentaires, ces savoir-faire nécessitent que vous ayez la maîtrise de compétence associée à celle qu'ils affectent, comme cela est indiqué entre parenthèses après leur nom.

Analyste (Ext ; Psychologie)

- On vous a appris à avoir un esprit critique vis-à-vis de vos propres suppositions ce qui réduit le risque que vous attribuez des motivations erronées aux autres créatures. Quand vous utilisez la compétence Psychologie pour détecter une tromperie ou comprendre un message secret, tant que vous n'obtenez pas un 1 sur votre dé de maîtrise, vous ne pouvez pas mal interpréter une déclaration honnête en estimant qu'elle recèle une certaine duplicité, ni déduire de fausses informations d'un message secret même si vous ratez votre test d'au moins 5 points.

Bien informé (Ext ; Diplomatie)

- Vous vous tenez le mieux informé possible des événements et des personnages majeurs de la région dans laquelle vous vous trouvez. Une fois que vous avez été dans une communauté ou dans une région pendant au moins 24 heures, quand vous tentez un test de Diplomatie pour réunir des informations, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour que ce test n'exige qu'une action rapide (au lieu des 1d4 heures requises normalement).

Changement d'allure (Ext ; Déguisement)

- Vous pouvez rapidement modifier votre posture, votre démarche, votre attitude et l'arrangement de vos vêtements et équipements pour que des observateurs peu attentifs ne vous reconnaissent pas. Quand vous tentez un test de Déguisement pour modifier des détails mineurs de votre apparence, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour tenter le test en tant qu'action de mouvement. Vous ne réduisez pas le DD de 5 points quand vous modifiez des détails mineurs et si un observateur réussit un test opposé de Perception qui révèle votre déguisement, il se rend également compte de votre véritable nature et des éléments que vous avez déguisés. Vous ne pouvez utiliser ce savoir-faire pour des déguisements plus complexes.

Chirurgien (Ext ; Médecine)

- Vous pouvez utiliser la compétence de Médecine pour soigner les blessures mortelles d'un patient une fois chaque jour en plus de ce que permet normalement l'équipement médical que vous utilisez. Puisqu'exercer un tel niveau de médecine est difficile et demande du temps, le DD de ce traitement supplémentaire est augmenté de 5 et le test de compétence demande 1 heure.

Client habile (Ext ; Diplomatie)

- Quand vous tentez un jet de Diplomatie, vous pouvez ne pas lancer tout de suite votre dé de maîtrise. Après avoir déterminé les résultats du test, vous pouvez soit choisir de lancer votre dé de maîtrise et d'ajouter le résultat au total, soit d'y renoncer et de retenter le test (voir page 243). Au niveau 9, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour relancer le test et ajouter le résultat de votre dé de maîtrise.

Déguisement ingénieux (Ext ; Déguisement)

- Quand vous tentez votre test initial de Déguisement, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise. Au lieu de cela, la première fois

qu'une créature pourrait percevoir à jour votre déguisement en réussissant un test de Perception, considérez le résultat de son test comme si elle avait obtenu un 1 naturel pour ce test. Cet avantage ne peut s'appliquer qu'une seule fois par déguisement. Au niveau 9, ce pouvoir s'applique également à la seconde créature qui percevrait votre déguisement à jour.

Étudiant en technologie (Ext ; Ingénierie)

- Tant que vous avez le temps de le faire, vous pouvez choisir de faire 20 (voir page 133) pour un test d'Ingénierie pour identifier des créatures et des technologies, même si vous n'avez pas accès à un terminal informatique ou à d'autres moyens de recherche. Si la créature, ou la technologie, a été créée par un groupe ou un individu que vous connaissez (ce qui inclut normalement n'importe quelle grande entreprise ou faction militaire), si le test réussit, vous identifiez aussi qui a créé cette créature ou cette technologie.

Expert en contrefaçons (Ext ; Informatique)

- Vous disposez d'une base de données de tampons électroniques et de formulaires et certificats pré-remplis qui vous permet d'imiter rapidement des documents officiels. Quand vous tentez un test d'Informatique pour créer une contrefaçon, tant que vous avez accès à un ordinateur, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour tenter ce test comme une action complexe (au lieu du temps normal de 1d4 minutes).

Expert en Ingénierie (Ext ; Ingénierie)

- Quand vous tentez un test d'Ingénierie pour désactiver ou réparer un appareil, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour réduire de moitié le temps nécessaire pour effectuer ce test.

Expertise méticuleuse (Ext ; voir ci-dessous)

- Choisissez une compétence que vous avez sélectionnée avec votre aptitude de classe maîtrise. Quand vous optez pour faire 20 (voir page 133) avec cette compétence, vous pouvez lancer deux fois votre dé de maîtrise et choisir le meilleur résultat.
- Vous pouvez sélectionner ce savoir-faire trois fois, en choisissant à chaque fois une compétence différente pour laquelle vous bénéficiez de l'aptitude de maîtrise.

Linguiste talentueux (Ext ; Culture)

- Vous pouvez parler et lire un nombre de langues supplémentaires égal à votre rang en Culture. De plus, quand vous tentez un test de Culture pour déchiffrer un écrit d'environ 250 mots, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour tenter ce test comme une action complexe (au lieu de la durée normale de 1 minute).

Maîtrise de compétence supplémentaire (Ext)

- Choisissez une autre compétence, dans laquelle vous avez au moins 1 rang, dans la liste de celles qui sont accessibles grâce à votre aptitude de maîtrise de compétence. Vous pouvez utiliser maîtrise avec cette compétence. Vous pouvez sélectionner ce savoir-faire trois fois en choisissant à chaque fois une compétence différente.

Mémoire culturelle (Ex ; Culture)

- Tant que vous disposez d'assez de temps, vous pouvez choisir de faire 20 pour des tests de Culture pour vous remémorer certaines informations même si vous n'avez pas accès à un ordinateur ou à d'autres moyens de recherche.

Menteur persuasif (Ext ; Bluff)

- Quand vous tentez un test de Bluff, vous pouvez attendre avant d'utiliser votre dé de maîtrise. Après avoir déterminé le résultat de ce test, vous pouvez choisir soit de lancer votre dé de maîtrise et d'ajouter le résultat au total, soit de renoncer à ce dé pour refaire le test (voir page 243). Au niveau 9, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour refaire le test et ajouter le résultat de votre dé de maîtrise.

Observateur attentif (Ext ; Psychologie)

- Quand vous interagissez pendant au moins 1 minute avec une créature soumise à un effet mental, le MJ effectue pour vous un test secret de Psychologie sans votre dé de maîtrise. Si ce jet réussit, vous savez à quel effet mental cette créature est soumise. En plus de ce test automatique, si vous demandez à effectuer un test de Psychologie pour déterminer cet effet mental, vous pouvez le faire normalement en y ajoutant un dé de maîtrise.

Piratage accéléré (Ext ; Informatique)

- Quand vous tentez un test d'Informatique pour pirater un système, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour réduire de moitié le temps nécessaire à cette tentative (minimum 1 round). Au niveau 9, si vous réussissez à pirater le système, vous pouvez aussi neutraliser une des contre-mesures qui le protège. Vous ne pouvez utiliser ce savoir-faire pour neutraliser une autre contre-mesure du même système pendant 24 heures.

Présence intimidante (Ext ; Intimidation)

- Quand vous tentez un test d'Intimidation pour démoraliser un adversaire, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour augmenter automatiquement de 1 round la durée de l'état secoué si vous réussissez le test. Au niveau 9, vous augmentez cette durée de 2 rounds si vous réussissez votre test.

Regard menaçant (Ext ; Intimidation)

- Quand vous tentez un test d'Intimidation pour démoraliser des adversaires, vous pouvez renoncer à votre dé de maîtrise pour tenter de brièvement démoraliser un petit groupe avec une action complexe. Vous tentez un test d'Intimidation contre tous vos adversaires situés à moins de 18 mètres qui ne doivent pas être distants les uns des autres de plus de 6 mètres. Le DD de ce test est égal au plus haut DD nécessaire pour démoraliser l'un de ces adversaires. Si vous réussissez, les victimes sont secouées (voir page 277) pendant 1 round (même si votre résultat excède le DD d'au moins 5 points). Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir contre une créature, elle est immunisée contre ce savoir-faire pendant 24 heures.

Toubib inspiré (Ext ; Médecine)

- Quand vous tentez un jet de Médecine, vous pouvez choisir de ne pas lancer tout de suite votre dé de maîtrise. Après avoir déterminé les résultats du test, vous pouvez soit choisir de lancer votre dé de maîtrise et d'ajouter le résultat au total, soit d'y renoncer et de retenter le test (voir page 243). Au niveau 9, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour relancer le test et ajouter le résultat de votre dé de maîtrise.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



AMBASSADEUR THÈME : XÉNO-CHERCHEUR

Vous représentez un gouvernement dans un contexte diplomatique et parfois vous prenez contact avec de nouvelles formes de vie.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES

Le Charisme vous octroie plus de points de persévérance et renforce vos compétences sociales tandis que la Force vous permet d'infliger plus de dégâts en combat au corps à corps.

IMPROVISATIONS DE L'ÉMISSAIRE

Raillerie déprimante (1 ^{re})	Rapide raillerie déprimante (4 ^e)
Expression universelle (1 ^{re})	Sous le feu (6 ^e)

SAVOIR-FAIRE MAÎTRISÉS

Mémoire culturelle	Présence intimidante
--------------------	----------------------

DONS

Arme de prédilection (armes de corps à corps évoluées)
Maniement des armes (armes de corps à corps évoluées)
Spécialisation martiale (armes de corps à corps évoluées)

COMPÉTENCES

Bluff	Intimidation
Culture	Psychologie
Diplomatie	



MALFRAT THÈME : HORS-LA-LOI

Bien que vous soyez un criminel qui ne pense qu'à ses propres intérêts, vos amis peuvent compter sur vous.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES

Le Charisme vous octroie plus de points de persévérance et renforce vos compétences sociales tandis que la Dextérité vous aide à rester en vie.

IMPROVISATIONS DE L'ÉMISSAIRE

Feinte habile (1 ^{re})	Attaque habile (4 ^e)
Prudence (1 ^{re})	À terre (4 ^e)

SAVOIR-FAIRE MAÎTRISÉS

Menteur persuasif	Déguisement ingénieux
-------------------	-----------------------

DONS

Feinte supérieure	Talent (Bluff)
Science de la feinte	

COMPÉTENCES

Bluff	Discrétion
Culture	Escamotage
Déguisement	



NÉGOCIATEUR

THÈME : ICÔNE

Vous êtes fait pour les affaires et vous savez comment négocier les meilleurs accords dans n'importe quelle situation.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES

Le Charisme vous octroie plus de points de persévérance et renforce vos compétences sociales tandis que l'Intelligence vous permet d'en savoir plus sur ceux avec qui vous traitez.

IMPROVISATIONS DE L'ÉMISSAIRE

Pas le visage (1^{er}) Improvisations habiles (6^e)
Hâte (4^e) Hâte améliorée (8^e)

SAVOIR-FAIRE MAÎTRISÉS

Mémoire culturelle Client habile

DONS

Science de l'initiative Talent (Diplomatie)
Talent (Culture)

COMPÉTENCES

Bluff Profession (Arbitre)
Culture Psychologie
Diplomatie

OFFICIER

THÈME : PILOTE DE CHASSE

Vous êtes spécialisé dans le commandement des troupes et vous savez obtenir le meilleur de vos hommes sur la passerelle d'un navire ou sur un champ de bataille.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher votre cible avec des attaques à distance tandis que le Charisme vous accorde plus de points de persévérance

IMPROVISATIONS DE L'ÉMISSAIRE

Finissons-en (1^{er}) Rapide raillerie déprimante (4^e)
Concentrez-vous (1^{er}) Finissons-en amélioré (6^e)

SAVOIR-FAIRE MAÎTRISÉS

Observateur attentif Présence intimidante

DONS

Arme de prédilection (armes longues)
Maniement des armes longues
Spécialisation martiale (armes longues)

COMPÉTENCES

Acrobaties Pilotage
Athlétisme Psychologie
Intimidation

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

MÉCANO

POINTS D'ENDURANCE

6 + MODIFICATEUR DE CONSTITUTION

6 PV



Vous êtes un maître des machines, que cela soit des superordinateurs ultramodernes ou de simples générateurs magnétiques. En comprenant comment marchent ces appareils, vous percevez mieux le monde autour de vous, ce qui vous permet de tirer le meilleur profit de vos équipements, de contourner les protections renforcées et même de prendre le contrôle des systèmes à distance. Vos compétences de programmation vous donnent la possibilité de vous fabriquer un puissant allié, soit une intelligence artificielle intégrée, soit un drone, qui peut vous assister dans différents domaines. Si un appareil ou un ordinateur a besoin d'être réparé, piraté ou détruit, c'est à vous qu'on fait appel. Que vous soyez un talentueux scientifique, un ingénieur spécialisé dans les vaisseaux spatiaux ou un technicien de terrain, le combat ne vous est pas étranger mais vous considérez qu'il est beaucoup plus raisonnable que votre IA ou que votre drone combatte à votre place.

CARACTÉRISTIQUE
ESSENTIELLE

Vous dépendez de votre Intelligence pour vos connaissances, vos compétences et votre savoir-faire technique, aussi c'est votre caractéristique essentielle. Une valeur élevée de Dextérité vous permet d'effectuer des attaques à distance plus précises si vous devez participer à un combat.

COMPÉTENCES DE CLASSE

RANGS DE COMPÉTENCE PAR
NIVEAU

4 + MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

Athlétisme (For)	Perception (Sag)
Informatique (Int)	Pilotage (Dex)
Ingénierie (Int)	Profession (Cha, Int ou Sag)
Médecine (Int)	Sciences physiques (Int)

FORMATIONS

PORT D'ARMURE

Armures légères

MANIEMENT DES ARMES

Armes de corps à corps simples, grenades, armes légères



TABLE 4-3 : MÉCANO

NIVEAU DE CLASSE	BONUS DE BASE À L'AT.	BONUS VIG.	BONUS RÉF.	BONUS VOL.	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2	+2	+0	Intelligence artificielle, intrusion +1, interface personnalisée
2	+1	+3	+3	+0	Astuce de mécano
3	+2	+3	+3	+1	Surcharge, spécialisation martiale
4	+3	+4	+4	+1	Astuce de mécano
5	+3	+4	+4	+1	Intrusion +2, piratage à distance
6	+4	+5	+5	+2	Astuce de mécano
7	+5	+5	+5	+2	Interface spécialisée, prodige 1/jour
8	+6	+6	+6	+2	Astuce de mécano
9	+6	+6	+6	+3	Intrusion +3, forçage
10	+7	+7	+7	+3	Astuce de mécano
11	+8	+7	+7	+3	Assaut coordonné +1, prodige 2/jour
12	+9	+8	+8	+4	Astuce de mécano
13	+9	+8	+8	+4	Interface évoluée, intrusion +4
14	+10	+9	+9	+4	Astuce de mécano
15	+11	+9	+9	+5	Prodige 3/jour
16	+12	+10	+10	+5	Astuce de mécano
17	+12	+10	+10	+5	Intrusion +5, réseau de contrôle, assaut coordonné +2
18	+13	+11	+11	+6	Astuce de mécano
19	+14	+11	+11	+6	Fantôme dans la machine, prodige 4/jour, interface supérieure
20	+15	+12	+12	+6	Intrusion +6, astuce de mécano, maître technicien

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (EXT)

Niveau 1

Vous confectionnez une intelligence artificielle (ou IA), un programme perfectionné aux codes autonomes auquel vous pouvez accéder pour vous aider dans différentes tâches. Cette IA est le produit de votre propre génie, bien plus évoluée et complexe que celles que l'on trouve sur le marché (bien qu'il ne s'agisse pas d'une entité pleinement consciente) et seul vous connaissez les secrets de sa création et de son fonctionnement. Votre IA peut prendre une des deux formes suivantes : un drone ou un exocortex. Vous devez choisir une de ces formes dès votre premier niveau de mécano et une fois que ce choix est fait, il est irrévocable.

Drone

Vous commencez le jeu avec un puissant drone robotique qui abrite votre IA. Vous construisez et contrôlez le drone qui vous accompagne au cours de vos aventures et qui est capable de combattre, d'espionner ou d'effectuer d'autres tâches spécialisées. En gagnant des niveaux, votre drone devient plus sophistiqué et obtient de nouveaux pouvoirs. Bien que votre drone ait une immense valeur, vous êtes le seul qui ait les connaissances suffisantes de ses particularités et des mesures de sécurité qui le protègent pour pouvoir vous en servir ou pour le réparer. Les drones sont détaillés dans la partie Les drones à partir de la page 82.

Exocortex

Vous commencez le jeu avec un exocortex, un processeur artificiel qui interagit avec les fonctions cognitives de votre cerveau biologique et les amplifie. Ceci vous aide dans différents domaines, allant du combat à l'infiltration numérique. À l'instar d'un implant cybernétique, votre exocortex est implanté dans votre corps ou dans votre cerveau, ce qui permet à votre IA d'avoir accès à votre esprit et de vous transmettre des informations. En gagnant des niveaux, votre exocortex devient plus sophistiqué et gagne en puissance de calcul ; voir Les exocortex page 87. Vous êtes le seul à pouvoir accéder et interagir avec votre exocortex.

INTERFACE PERSONNALISÉE (EXT)

Niveau 1

Vous avez conçu un outil personnalisé que vous pouvez utiliser pour pirater un système ou un appareil. Votre interface personnalisée peut être configurée pour être installée sur un emplacement d'amélioration de votre armure ou pour être installée comme un système d'augmentation cybernétique dans votre cerveau (bien qu'on puisse la combiner avec un datajack au même coût que l'installation d'un datajack normal), dans vos yeux ou sur un bras. Pour plus d'informations sur les augmentations, consultez le chapitre 7 : les équipements. Vous pouvez aussi la configurer pour qu'elle soit un petit appareil, ce qui implique que vous devez vous en équiper et le tenir en main pour l'utiliser efficacement. En utilisant cette interface, on considère que vous avez toujours les bons outils ou le kit de base pour tous les tests d'Informatique ou d'Ingénierie que vous tentez. Certaines astuces de mécano (voir page 78) et certains modules de drones (voir page 84) nécessitent l'utilisation d'une interface personnalisée. De plus, vous pouvez utiliser votre interface personnalisée comme un communicateur individuel (voir Chapitre 7 : les équipements). Enfin, si vous avez un drone, vous pouvez utiliser votre interface personnalisée pour communiquer avec lui sur un canal crypté, afin de donner des instructions à son IA ou pour le contrôler directement sur une portée de 760 mètres.

Si votre interface personnalisée est endommagée, détruite, perdue ou volée, vous pouvez en bricoler une nouvelle à partir de n'importe quelle trousse d'ingénierie, de piratage ou d'autres trousse à outils technologiques. En une heure de travail, vous reconfigurez le matériel en une nouvelle interface personnalisée. Vous ne pouvez disposer que d'une seule interface personnalisée à la fois. Si vous en créez une nouvelle, l'ancienne fonctionne comme une trousse à outils normale du type utilisé pour la fabriquer et elle ne peut plus être utilisée avec vos astuces de mécano.

INTRUSION (EXT)

Niveau 1

Vous êtes doué pour vous infiltrer dans les systèmes informatiques et électroniques. Au niveau 1, vous gagnez un bonus d'intuition de +1 pour vos tests d'Informatique et d'Ingénierie. Au niveau 5, puis tous les 4 niveaux supplémentaires ainsi qu'au niveau 20, ce bonus augmente de 1 point.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ASTUCE DE MÉCANO Niveau 2

En gagnant de l'expérience, vous apprenez des astuces qui vous permettent d'accomplir des merveilles d'ingénierie, de vous aider à pénétrer les systèmes électroniques et à optimiser vos équipements. Bien que certaines de ces astuces soient des choses que vous apprenez, d'autres sont des petites améliorations cybernétiques que vous vous fabriquez (aucune n'a un coût ou ne compte pour votre limite d'augmentations). Certaines astuces nécessitent l'utilisation d'une interface personnalisée ou d'autres outils.

Vous apprenez votre première astuce de mécano au niveau 2 et vous en apprenez une de plus au niveau 4 puis tous les 2 niveaux suivants. Si une astuce de mécano autorise un jet de sauvegarde pour qu'un adversaire résiste à ses effets, le DD est égal à 10 + la moitié de votre niveau de mécano + votre modificateur d'Intelligence. Si une astuce de mécano nécessite que votre adversaire effectue un test de compétence, le DD est égal à 10 + 1,5 × votre niveau de classe + votre modificateur d'Intelligence.

À moins que le contraire ne soit précisé, vous ne pouvez apprendre la même astuce plus d'une fois. La liste des astuces de mécano se trouve page 71.

SPÉCIALISATION MARTIALE (EXT) Niveau 3

Vous obtenez le don bonus de Spécialisation martiale pour chaque type d'armes que vous savez manier grâce à cette classe.

SURCHARGE (EXT) Niveau 3

En tant qu'action simple, vous pouvez court-circuiter un appareil électronique, ce qui inclut la plupart des armes de tir à énergie, les armes de corps à corps avec la propriété spéciale alimentée ou une amélioration d'armure. L'appareil tombe en panne pendant 1 round. Une surcharge ne permet pas d'ouvrir une porte verrouillée, un coffre ou à un autre appareil mais cet effet empêche qu'on puisse l'ouvrir pendant 1 round. Vous devez être adjacent à l'appareil pour utiliser ce pouvoir. Si vous disposez d'un drone, vous pouvez utiliser ce pouvoir sur un appareil électronique adjacent au drone. Si vous avez un exocortex avec la capacité piratage sans fil, vous pouvez l'utiliser sur n'importe quel appareil électronique à portée de ce pouvoir. Si vous utilisez surcharge sur un objet ou une amélioration d'armure de quelqu'un, le propriétaire peut tenter un jet de Réflexes pour en annuler les effets (DD = 10 + la moitié de votre niveau de mécano + votre modificateur d'Intelligence). Surcharge n'affecte pas les androïdes, les appareils cybernétiques, les drones, les armures assistées, les robots ou les créatures avec le sous-type technologique (qui disposent tous d'une protection contre ce type d'attaque) ou des objets plus grands qu'une taille M. Une fois qu'un appareil a été surchargé avec succès, une charge statique résiduelle l'empêche d'être de nouveau surchargé pendant 1 minute.

PIRATAGE À DISTANCE (EXT) Niveau 5

Vous pouvez utiliser votre interface personnalisée pour tenter des tests d'Informatique ou d'Ingénierie à une distance de 6 mètres. Au niveau 7 puis tous les 2 niveaux supplémentaires, cette portée augmente de 3 mètres. La cible de ce pouvoir (ou une créature observant ou s'occupant de votre cible) peut tenter un test de Perception ou de Psychologie (DD = 10 + 1,5 × votre niveau de mécano + votre modificateur d'Intelligence) pour savoir que vous êtes à l'origine de cette activité.

INTERFACE SPÉCIALISÉE (EXT) Niveau 7

Votre interface personnalisée est améliorée. À chaque fois que vous l'utilisez pour pirater un ordinateur, vous pouvez également désactiver une des contre-mesures installées dans le système (sauf les pare-feu).

De plus, votre interface personnalisée peut désormais être utilisée comme n'importe quelle trousse d'ingénierie ou de piratage avec un niveau d'objet de niveau 6 ou moins. De plus, elle dispose des caractéristiques d'un ordinateur d'un échelon égal à la moitié de votre niveau avec les modules d'amélioration personnalité artificielle, blindage ou sécurité I. Elle est également dotée d'un enregistreur vidéo et audio. Vous pouvez ajouter des modules ou des contre-mesures supplémentaires au prix normal. Voir page 213 pour plus d'informations sur les ordinateurs.

Vous pouvez également utiliser votre interface personnalisée pour communiquer sur une distance de 8 km avec votre vaisseau par le biais d'un canal crypté, ce qui vous permet d'avoir accès aux bases de données de votre vaisseau et à son transpondeur (voir page 430). Si vous avez un drone, vous lui donnez des ordres ou vous le commandez directement sur la même distance.

PRODIGE (EXT) Niveau 7

En tant qu'action de mouvement, vous pouvez réparer les dommages infligés aux systèmes d'un vaisseau spatial ou faire en sorte qu'une armure, ou qu'une arme fonctionne mieux. Pour utiliser ce pouvoir, vous devez pouvoir avoir accès à l'équipement sans entrave. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 7, plus une fois supplémentaire tous les 4 niveaux de mécano supérieurs à 7. L'effet exact de ce pouvoir dépend de l'objet ou du système que vous tentez de modifier.

- **Armure** : bonus d'altération de +2 à la CAE et à la CAC d'une armure pendant 1 minute.
- **Arme** : bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et de dégâts d'une arme pendant 1 minute.
- **Vaisseau endommagé** : vous pouvez réparer un nombre de points de structure égal au facteur de PS de l'armature de base du vaisseau. Si cela augmente les PS du vaisseau à une valeur multiple de son Seuil critique, vous pouvez réparer les dégâts critiques d'un système pour chaque multiple en réduisant leur sévérité d'un cran. Par exemple, si le Seuil critique de votre vaisseau est de 8 et que vous réparez 10 PS, réduisant les dommages infligés à sa structure de 17 à 7, vous pouvez modifier l'état d'un système de « détruit » à « dysfonctionnement ». Utiliser ce pouvoir au cours d'un combat spatial est votre action du tour et vous ne pouvez l'effectuer qu'au cours de la phase d'ingénierie. Voir page 292 pour plus d'informations sur la construction des vaisseaux et page 320 pour les dégâts infligés aux vaisseaux.

FORÇAGE (EXT) Niveau 9

Votre aptitude surcharge affecte désormais les androïdes, les drones, les robots et les créatures avec le sous-type technologique. Ils doivent donc réussir un jet de Volonté (DD = 10 + la moitié de votre niveau de mécano + votre modificateur d'Intelligence) ou être hébétés pendant 1 round. Si la cible rate son jet de sauvegarde d'au moins 10 points, elle n'est pas hébétée et vous pouvez contrôler ses actions pendant 1 round. Vous ne pouvez cependant pas lui demander de faire quelque chose qui est, de toute évidence, suicidaire. Une fois qu'une créature a tenté un jet de sauvegarde contre cette attaque (quel que soit le résultat), elle ne peut plus y être soumise avant 24 heures.

ASSAUT COORDONNÉ (EXT) Niveau 11

Si vous avez un drone, quand vous attaquez la même cible, vous bénéficiez tous les deux d'un bonus de circonstances de +1 à vos jets d'attaque. Si vous avez un exocortex, quand vous tentez de pirater un système ensemble, vous bénéficiez chacun d'un bonus de circonstances de +1 à vos tests pour y accéder. Dans les deux cas, ce bonus passe à +2 au niveau 17.

INTERFACE ÉVOLUÉE (EXT) Niveau 13

La fonction ordinateur de votre interface personnalisée est dotée d'une contre-mesure bonus sous la forme d'un pare-feu (voir page 217). Ce pare-feu ne vous coûte rien, ne compte pas dans le nombre maximum de contre-mesures que peut posséder votre interface et peut protéger un module ou un groupe de modules déjà protégés par un pare-feu.

Vous pouvez également utiliser votre interface personnalisée pour communiquer sur une distance de 80 km avec votre vaisseau par le biais d'un canal crypté, ce qui vous permet d'avoir accès aux détecteurs de votre vaisseau, de contrôler ses systèmes de sécurité et de le préparer au décollage (en plus de pouvoir utiliser les fonctions de communications cryptées de votre interface évoluée). Si vous avez un drone, vous lui donnez des ordres ou vous le commandez directement par le biais d'un canal crypté à la même portée.

RÉSEAU DE CONTRÔLE (EXT) Niveau 17

Vous êtes capable d'utiliser plusieurs IA, une dans un drone et une dans un exocortex. Vous devez répartir vos niveaux de mécano entre ces différentes IA et chacune d'elles gagne des capacités en fonction du niveau assigné. À chaque fois que vous gagnez un niveau de mécano, vous pouvez modifier la répartition des niveaux entre les IA en utilisant votre interface personnalisée et en y travaillant sans interruption pendant 24 heures. Bien que les IA puissent agir de manière autonome, dans la limite de leurs possibilités, vous pouvez les contrôler normalement (bien que vous ne puissiez contrôler directement qu'une seule IA à la fois). Si le niveau assigné à votre exocortex est inférieur à votre niveau de mécano, le bonus de base à l'attaque en utilisant verrouillage de cible (voir page 87) accordé par votre exocortex est réduit comme cela est indiqué dans le tableau ci-dessous. Comme d'habitude, vous gagnez de nouveaux pouvoirs pour votre exocortex, telles que piratage sans fil et multitâches, en vous basant sur le niveau que vous lui avez assigné.

NIVEAUX ASSIGNÉS	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17-20	+5

FANTÔME DANS LA MACHINE (EXT) Niveau 19

Quand vous utilisez votre aptitude forçage pour affecter un androïde, un drone, un robot ou une créature avec le sous-type technologique, si votre cible rate son jet de sauvegarde elle n'est pas hébétée mais vous pouvez contrôler ses actions au round suivant. Ces actions ne peuvent être spécifiquement suicidaires. Une fois qu'une créature a tenté un jet de sauvegarde contre cette attaque (quel que soit le résultat), elle ne peut plus y être soumise avant 24 heures, à moins que vous ne dépensiez 1 point de persévérance. Vous pouvez continuer de dépenser des points de persévérance de cette manière une fois par round pour que la créature soit de nouveau vulnérable à l'aptitude forçage.

INTERFACE SUPÉRIEURE (EXT) Niveau 19

La fonction ordinateur de votre interface personnalisée est désormais gratuitement dotée des contre-mesures verrouillage et purge. Vous pouvez utiliser votre interface personnalisée normalement, même quand son verrouillage est actif (vous avez un accès spécial que personne d'autre ne peut utiliser dans aucune circonstance) et alors qu'aucune donnée effacée ne peut être récupérée par quiconque (puisque les modules de données ont été détruits), vous pouvez les récupérer en y travaillant pendant 8 heures. Ces contre-mesures ne

vous coûtent rien et ne comptent pas dans le nombre maximum de contre-mesures que peut posséder votre interface.

Vous pouvez également utiliser votre interface personnalisée pour communiquer avec votre vaisseau par le biais d'un canal crypté, à l'échelle d'une planète et de son orbite proche, ce qui vous permet de le piloter à distance sur cette planète ou à partir de son orbite (en plus de pouvoir utiliser les fonctions de communications cryptées de votre interface spécialisée ou évoluée sur la même portée). Si vous avez un drone, vous lui donnez des ordres ou vous le commandez directement par le biais d'un canal crypté sur la même distance.

MAÎTRE TECHNICIEN (EXT) Niveau 20

Vous êtes un maître de la technologie. Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour bricoler n'importe quelle arme, armure ou objet technologique en 1 minute par niveau de l'objet. Vous pouvez aussi dépenser 1 point de persévérance pour convertir une arme ou une armure technologique existante en une autre armure ou une autre arme d'une valeur égale ou inférieure, en 1 minute par niveau de l'objet. On utilise pour cela les règles normales de fabrication présentées page 235 mais l'objet converti compte à sa pleine valeur pour déterminer le coût des composants de fabrication. Vous ne pouvez convertir une arme à une main en une arme à deux mains. Quand vous convertissez un objet en un objet moins coûteux, vous ne récupérez pas la différence du coût qui est perdu même quand vous le reconvertissez dans sa forme d'origine.

ASTUCES DE MÉCANO

Vous apprenez votre première astuce de mécano au niveau 2 et une astuce supplémentaire tous les 2 niveaux suivants. Les astuces de mécano nécessitent toutes que vous ayez atteint un certain niveau de mécano et elles sont classées en fonction de ce prérequis. Pour certaines, il peut y avoir d'autres prérequis comme, par exemple, d'autres astuces.

Niveau 2

Vous devez être au moins de niveau 2 pour choisir les astuces de mécano suivantes.

Alimentation de secours (Ext)

- Vous pouvez utiliser votre interface personnalisée pour fournir une quantité limitée d'énergie pendant un maximum d'une minute à un ordinateur ou à un système d'un vaisseau spatial qui en manque. Si ce système fait partie d'un réseau plus vaste, cette astuce n'alimente pas tout le réseau, juste un seul point d'accès (généralement un terminal) ce qui peut grandement limiter son fonctionnement. Une fois que vous avez utilisé l'alimentation de secours sur un système, vous ne pouvez plus y avoir de nouveau recours pour ce système pendant 24 heures.

Amplificateur (Ext)

- En tant qu'action simple vous pouvez utiliser votre interface personnalisée pour surcharger une arme de tir à énergie ou une arme de mêlée que vous tenez et qui a la propriété alimentée (voir page 180) puis attaquer avec. Si vous touchez, vous infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires du même type que ceux infligés normalement par l'arme. Cette attaque consomme trois fois plus de charges de la batterie ou de la cellule d'énergie que la normale et elle ne peut être utilisée si l'arme n'a plus suffisamment de charges. Cette astuce n'a pas d'effet sur une arme sans batterie ou sans cellule d'énergie. Vous pouvez aussi utiliser ce pouvoir comme une action de mouvement sur une arme à énergie que vous touchez, et qu'un allié tient ou non, pour accorder le même effet à la prochaine attaque de cette arme si elle est effectuée avant le début de votre prochain tour.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Bouclier d'énergie (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez utiliser votre interface personnalisée pour déployer un bouclier d'énergie autour de vous. Ce bouclier vous accorde un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence plus votre niveau de mécano. Le bouclier demeure actif pendant 1 minute par niveau de mécano ou jusqu'à ce que tous les points de vie temporaires soient épuisés. Une fois utilisée, vous ne pouvez de nouveau avoir recours à ce pouvoir tant que vous n'avez pas dépensé 1 point de persévérance pour regagner de l'Endurance au cours d'un repos de 10 minutes ; votre bouclier se désactive automatiquement pendant cette période de repos.

Bricolage rapide (Ext)

- Quand vous essayez de réparer un système d'un vaisseau spatial, il vous faut une action de moins pour le faire. Cela ne réduit pas le temps requis pour réparer un système souffrant d'un dysfonctionnement, mais vous pouvez réparer deux systèmes en une seule action.

Dérivation neurale (Ext)

- Une fois par jour, en réaction quand vous ratez un jet de sauvegarde contre un effet mental affectant l'esprit, vous pouvez rediriger cet effet vers votre exocortex. Quand vous agissez ainsi, vous ne subissez pas cet effet mental mais, pendant toute sa durée normale, vous perdez le don de Talent accordé par le module mémoriel de votre exocortex et vous ne pouvez utiliser aucun des pouvoirs de ce dernier (y compris les formations et les modules dont vous bénéficiez). Quand un effet mental est redirigé vers l'exocortex, les sorts comme *dissipation de la magie* et *annulation d'enchantement* peuvent être lancés sur vous pour mettre un terme à cet effet comme s'il vous affectait. Une fois la durée de l'effet mental épuisée, votre exocortex fonctionne de nouveau normalement. Vous devez avoir un exocortex pour apprendre cette astuce.

Piratage de diversion (Ext)

- Vous pouvez pirater un ordinateur situé à moins de 9 mètres d'un adversaire pour le distraire, en faisant apparaître, par exemple, une image sur l'écran ou en lui faisant émettre un bruit soudain. Vous devez pouvoir avoir accès à l'ordinateur (que ce soit le vôtre ou que vous soyez à portée pour y accéder manuellement ou avec un piratage à distance). Cela fonctionne comme une action de feinte mais vous utilisez votre compétence Informatique au lieu de votre compétence Bluff. Vous pouvez donc appliquer les avantages associés avec les dons Science de la feinte et Feinte supérieure, si vous les possédez.

Piratage intelligent (Ext)

- À chaque fois que vous essayez de pirater un système et que vous ratez votre test, vous êtes immédiatement informé de toutes les contre-mesures activées à cause de votre échec. Vous pouvez alors choisir une des contre-mesures et tenter un autre test d'Informatique (avec le même DD que le premier). Si vous réussissez ce second test, vous pouvez empêcher cette contre-mesure de s'activer comme si vous n'aviez jamais tenté d'avoir accès au système. Toutes les autres contre-mesures fonctionnent normalement.

Processeur de données visuelles (Ext)

- Vous pouvez détecter le moindre déplacement, la moindre variation de température et la moindre vibration, ce qui vous octroie le bonus d'intuition de votre aptitude intrusion à vos tests de Perception.

Processeur de vision de nuit (Ext)

- Votre processeur de données visuelles vous permet de mieux voir quand il y a peu de lumière et vous accorde vision nocturne et vision

dans le noir à une portée de 18 mètres. Vous devez avoir l'astuce de mécano processeur de données visuelles pour apprendre celle-ci.

Réparation du drone (Ext)

- Quand vous passez 10 minutes à réparer votre drone, vous restaurez 25 % de ses points de vie maximum au lieu de simplement 10 %. Vous devez avoir un drone pour apprendre cette astuce.

Réparation rapide (Ext)

- Il vous faut moitié moins de temps pour réparer un objet (au minimum une action complexe).

Surcadençage (Ext)

- Vous augmentez les performances de votre IA pour optimiser son temps de réponse. Vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +2 à vos tests d'initiative et soit vous (si vous avez un exocortex), soit votre drone (si vous avez un drone), bénéficiez d'un bonus d'intuition de +2 à vos jets de Réflexes.

Surcharge d'arme (Ext)

- En tant qu'action complexe ou en tant qu'action de mouvement, en dépensant 1 point de persévérance, vous pouvez surcharger une arme à énergie (soit une arme à énergie à distance, soit une arme de mêlée avec la propriété spéciale alimentée) que vous possédez pour la faire exploser. Vous pouvez utiliser l'arme comme s'il s'agissait d'une grenade, d'un niveau égal à son niveau d'objet ou d'un niveau inférieur, qui inflige les dégâts normaux de l'arme. Cependant, l'arme a un facteur de portée de seulement 3 mètres, à moins qu'il ne s'agisse d'une arme de jet. Si quelqu'un tente d'attaquer avec cette arme, elle explose comme une grenade. La déflagration est centrée sur l'utilisateur qui n'a pas le droit à un jet de Réflexes pour éviter ses effets (s'il y en a). Une fois que vous avez modifié une arme pour qu'elle explose ainsi, il est difficile de la restaurer dans son état précédent. Cela nécessite 8 heures de travail et la réussite d'un test d'Ingénierie (DD = 15 + votre bonus d'Ingénierie) ; si vous ratez ce test d'au moins 5 points, l'arme explose. Une fois que l'arme a explosé, elle est détruite, comme une grenade.

Niveau 8

Vous devez être au moins de niveau 8 pour choisir les astuces de mécano suivantes.

Amplificateur amélioré (Ext)

- Les dégâts supplémentaires de l'astuce amplificateur sont désormais de 2d6. Vous devez avoir l'astuce de mécano amplificateur pour apprendre celle-ci.

Bouclier renforcé (Ext)

- Votre bouclier d'énergie vous octroie un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence + le double de votre niveau de mécano. De plus, si vous avez déjà utilisé votre bouclier, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour l'utiliser à nouveau sans avoir besoin au préalable de récupérer des points d'endurance. Cela vous permet de bénéficier de la totalité des points de vie temporaires du bouclier. Vous devez avoir l'astuce de mécano bouclier d'énergie pour apprendre celle-ci.

Énergie résiduelle (Ext)

- Même quand votre bouclier d'énergie est inactif, l'énergie résiduelle vous protège d'un type d'attaque d'énergie. Choisissez entre l'acide, le froid, l'électricité, le feu ou le son. Vous bénéficiez d'une

résistance 5 contre ce type d'énergie. Vous devez avoir l'astuce de mécano bouclier d'énergie pour choisir celle-ci.

Hypercadénage (Ext)

- Vous augmentez encore le temps de réponse de votre IA. Si vous avez un drone, ce dernier bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à sa CA. De plus, si votre drone est sujet à une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun point de dégâts s'il le réussit. Si vous avez un exocortex, vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +1 à votre CA. De plus, à chaque fois que vous ratez un jet de Réflexes, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour relancer ce jet (voir page 243) et choisir le meilleur résultat. Vous devez avoir l'astuce de mécano surcadénage pour apprendre celle-ci.

Instinct de l'ingénieur (Ext)

- Quand vous vous trouvez à moins de 3 mètres d'une machine ou d'un ordinateur piégé ou qui fonctionne mal, vous bénéficiez d'un test gratuit d'Informatique, d'Ingénierie ou de Perception (au choix du MJ) pour détecter le piège ou le dysfonctionnement, que vous examiniez ou non de manière attentive l'appareil. De plus, étant donné que vous connaissez bien votre vaisseau, vous bénéficiez d'un de ces tests gratuits à chaque fois que vous montez à bord pour déterminer si quelque chose cloche avec les systèmes du vaisseau.

Intégration du drone (Ext)

- En tant qu'action complexe, alors que vous êtes en contact avec votre drone, vous pouvez le reconfigurer en une tenue mécanisée (ou un dispositif porté sur le dos pour le drone volant de taille TP) que vous pouvez porter. Tant qu'il est sous cette forme, le drone ne peut effectuer aucune action, ni utiliser ses pouvoirs mais vous bénéficiez soit du module qui permet au drone de voler si vous avez un drone volant, soit de son camouflage réactif (et de son champ d'invisibilité s'il en est doté) si vous avez un drone furtif, soit de ses plaques de renfort si vous avez un drone de combat. Avec une action complexe, vous pouvez mettre fin à l'intégration pour que votre drone fonctionne de nouveau normalement. Bien qu'il agisse normalement juste après vous au cours de votre tour, le drone ne peut effectuer aucune action pendant le tour où il reprend sa forme normale.

Intrusion fantôme (Ext)

- À chaque fois que vous utilisez votre compétence Informatique pour accéder à un système et que vous ne parvenez pas à surmonter ses défenses en échouant à votre test d'un maximum de 4 points, vous ne déclenchez aucune contre-mesure et votre tentative d'effraction n'est pas enregistrée. Si vous échouez d'au moins 5 points, les contre-mesures vous affectent normalement.

Processeur de détection de l'invisibilité (Ext)

- Votre processeur de données visuelles vous permet de voir les créatures invisibles comme avec le sort *détection de l'invisibilité*. Vous devez avoir l'astuce de mécano processeur de données visuelles pour choisir celle-ci.

Projecteur holographique (Ext)

- Avec une action simple, votre interface personnalisée peut projeter des images holographiques aussi souvent que vous le souhaitez, comme des images holographiques de niveau 2 sauf qu'il peut restituer des composantes audio et que sa portée est limitée à 36 mètres.

Robot éclairer (Ext)

- À vos heures perdues, vous passez votre temps à bricoler des robots rudimentaires et vous pouvez les utiliser comme éclairer. Il

vous faut 10 minutes et 1 point de persévérance pour fabriquer un robot éclairer. Il s'agit d'une créature artificielle technologique de taille P. Sa CAE et sa CAC sont égales à 10 + votre niveau de mécano (et aucun point d'endurance). Il a une vitesse au sol de 9 mètres et vous pouvez le contrôler grâce à votre interface personnalisée avec une action de mouvement. Il est doté d'une caméra qui transmet des informations vidéo et audio à votre interface. Le robot éclairer bénéficie de vos bonus aux jets de sauvegarde si cela est nécessaire. Il n'est formé à aucune compétence et a un bonus de +0 dans chacune d'entre elles, bien que vous puissiez utiliser votre propre compétence de Perception quand vous examinez les transmissions sur votre interface. Une fois fabriqué, un robot éclairer a une durée de vie égale à votre niveau de mécano en minutes, avant de tomber en morceaux s'il n'a pas déjà été détruit.

Niveau 14

Vous devez être au moins de niveau 14 pour choisir les astuces de mécano suivantes.

Amplificateur supérieur (Ext)

- Les dégâts supplémentaires de l'astuce amplificateur sont désormais de 4d6. Vous devez avoir les astuces de mécano amplificateur et amplificateur amélioré pour apprendre celle-ci. Vous pouvez choisir cette astuce plusieurs fois. À chaque fois que vous le faites, après la première, augmentez les dégâts de 1d6 (pour un maximum de 7d6 si vous sélectionnez cette astuce quatre fois).

Énergie résiduelle améliorée (Ext)

- Choisissez un autre type d'énergie supplémentaire pour énergie résiduelle. Vous gagnez résistance 15 contre cette énergie et la première que vous avez choisie. Vous devez avoir l'astuce de mécano énergie résiduelle pour pouvoir choisir celle-ci.

Module supplémentaire (Ext)

- Si vous avez un drone ou un exocortex, il gagne un module de base supplémentaire. Il ne peut s'agir d'un module de base que vous prenez une seconde fois en tant que module avancé. Vous pouvez reconstruire ce module supplémentaire quand vous gagnez un niveau de mécano comme pour tout autre module mais vous ne pouvez pas le reconstruire pour le convertir en une version avancée de ce module.

Projecteur d'annulation de l'invisibilité (Ext)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez utiliser le projecteur holographique de votre interface personnalisée pour projeter une image qui se superpose exactement à une créature invisible à moins de 36 mètres. L'image est une représentation exacte de cette créature et l'ordinateur de votre interface la synchronise pour suivre le moindre de ses déplacements ce qui, concrètement, annule son invisibilité tant qu'elle reste à moins de 36 mètres de vous. Si elle s'éloigne plus loin, cela annule les effets de cette astuce jusqu'à ce que vous l'utilisiez de nouveau. Vous devez avoir les astuces de mécano projecteur holographique, processeur de détection de l'invisibilité et processeur de données visuelles pour choisir celle-ci.

Reconfiguration des modules (Ext)

- Vous pouvez consacrer 24 heures de travail ininterrompu pour échanger tous les modules de votre drone ou de votre exocortex à n'importe quel moment et même si vous n'avez pas gagné de niveau. Cependant, toutes les autres aptitudes du drone (comme son

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

châssis ou ses dons bonus) ne peuvent être modifiées que lorsque vous gagnez un niveau.

Saboteur (Ext)

- À chaque fois que vous utilisez la compétence Ingénierie pour saboter ou désactiver un appareil, vous pouvez lancer deux fois le jet et choisir le meilleur résultat. De plus, si vous avez les outils appropriés (y compris votre interface personnalisée), vous effectuez ces tâches en moitié moins de temps avec un minimum d'une action de mouvement.

Ultracadençage (Ext)

- Si vous avez un drone, vous pouvez lui faire bénéficier des effets de *rapidité* pendant une minute en tant qu'action de mouvement. Si vous avez un exocortex, vous pouvez bénéficier des effets de *rapidité* pendant 1 minute en tant qu'action de mouvement. Une fois que votre drone ou vous-même avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez y avoir une nouvelle fois recours jusqu'à ce que vous ayez dépensé 1 point de persévérance pour regagner de l'endurance avec un repos de 10 minutes. Vous devez avoir les astuces de mécano surcadençage et hypercadençage pour apprendre celle-ci.

LES DRONES

Si vous choisissez l'option du drone pour votre intelligence artificielle, vous commencez le jeu avec un drone robotisé de votre propre conception. Voir Construire votre drone ci-dessous pour plus d'informations sur sa fabrication.

Tous les drones ont un alignement Neutre et les mêmes sens qu'un humain ordinaire. Un drone est considéré comme une créature artificielle avec le sous-type technologique pour tout ce qui a un rapport avec les sorts et les effets qui le prennent pour cible. Votre drone parle toutes les langues que vous connaissez, comme vous il est formé au maniement des armes légères ou aux armes de corps à corps simples et il devient spécialisé dans ce type d'armes quand vous atteignez le niveau 3.

Comme la plupart des créatures artificielles, un drone ne peut pas réparer tout seul les dégâts qu'il a subis. Si un drone tombe à 0 point de vie, il est inactif jusqu'à ce qu'on lui permette de récupérer au moins 1 point de vie. Si en une seule attaque, un drone subit des dégâts supérieurs ou égaux à son nombre maximum de points de vie alors qu'il en a 0, il est détruit.

Si votre drone est détruit ou perdu, vous conservez son « esprit » et tous ses sous-programmes dans votre interface personnalisée avec laquelle vous pouvez remplacer son corps gratuitement en travaillant sans interruption pendant 24 heures. Vous pouvez faire une seule pause de 8 heures toutes les 24 heures de travail mais toute autre interruption plus longue qu'une simple conversation nécessite d'ajouter 12 heures au temps requis pour reconstruire votre drone. De plus, à chaque fois que vous gagnez un niveau de mécano, vous pouvez reconstruire entièrement votre drone avec le même temps de travail, ce qui vous permet de modifier tout ou partie des choix au moment de sa conception (ce qui inclut ses caractéristiques, son châssis, ses dons, ses modules et ses compétences.)

CONSTRUIRE VOTRE DRONE

Construire un drone est un processus en plusieurs étapes. Tout d'abord, vous devez choisir son châssis qui, avec votre niveau de mécano, détermine ses caractéristiques. Ensuite, choisissez ses pouvoirs spéciaux et ses dons. Enfin, sélectionnez les modules de votre drone (parfois abrégés « mods ») qui lui octroient des pouvoirs supplémentaires et vous permettent de le personnaliser complètement.

Mis à part les aspects déterminés par le châssis et les modules de votre drone, vous êtes libre de choisir les détails exacts de son apparence et de sa personnalité.

Armes des drones

Un drone (combat, volant ou furtif) avec des membres pour utiliser des armes de corps à corps ou des emplacements d'arme peut utiliser des armes conçues pour des créatures de taille P ou M sans malus à cause de leur taille.

Châssis de drone

Chaque drone est conçu à partir d'un des trois types de châssis et c'est ce qui va déterminer sa taille, ses caractéristiques de départ, ses modules initiaux ainsi que son thème et son apparence générale. Les trois types de châssis sont : combat, volant et furtif. Ils sont présentés page 83. Chacun d'eux est détaillé comme ci-dessous par les termes suivants.

- Taille :** c'est la taille de base de votre drone. Quels que soient les modules que vous lui attribuez, sa taille ne change pas.
- Vitesse :** ici sont indiquées la vitesse de déplacement au sol de votre drone et les vitesses d'éventuelles autres formes de déplacement.
- CA :** ce sont les valeurs de la classe d'armure énergétique de base (CAE) et de la classe d'armure cinétique de base (CAC) pour ces châssis. Ajoutez les bonus de CA de la table 4-4 ainsi que le modificateur de Dextérité du drone pour déterminer les valeurs finales de sa CAE et de sa CAC.
- Meilleur jet de sauvegarde :** c'est le type de jet de sauvegarde pour lequel votre drone est le plus efficace. Il utilise le bonus de meilleur jet de sauvegarde de la table 4-4.
- Mauvais jet de sauvegarde :** ce sont les types de jets de sauvegarde pour lesquels votre drone est le moins efficace. Ils utilisent le bonus de mauvais jet de sauvegarde de la table 4-4.
- Valeurs de caractéristiques :** ce sont les valeurs de base des caractéristiques du drone. Un drone n'a pas de valeur de Constitution. On considère cependant que le drone a une Constitution de 10 (sans bonus ni pénalité) pour tout DD ou pour les autres caractéristiques qui dépendent d'une valeur de Constitution. Les drones ne peuvent utiliser d'objets qui accordent d'autres augmentations de valeurs de caractéristiques.
- Augmentations de caractéristiques :** ce sont les caractéristiques de votre drone que vous pouvez augmenter quand vous gagnez des niveaux. La valeur d'augmentation est indiquée dans la colonne Augmentation de caractéristiques de la table 4-4.
- Module de compétence bonus :** certains châssis sont programmés avec une compétence qui fait partie intégrante du châssis. Pour votre drone, c'est une compétence de classe dont le rang est égal à votre niveau de mécano. Quand vous ne le contrôlez pas directement, il peut l'utiliser librement. Cette compétence vient en complément de celles obtenues grâce au pouvoir spécial de drone module de compétence (voir page 84). Quand vous gagnez un niveau ou que vous reconstruisez votre drone, vous ne pouvez changer cette compétence à moins de changer de châssis. Si pour un châssis il n'est indiqué aucun module de compétence bonus, c'est qu'il n'en a pas.
- Modules initiaux :** chaque châssis dispose de modules initiaux qui lui sont intégrés. Ils s'ajoutent aux modules obtenus par le drone en gagnant des niveaux. Quand vous gagnez un niveau ou que vous reconstruisez votre drone, vous ne pouvez changer ces modules à moins de changer de châssis. La liste des modules est indiquée page 85.

Caractéristiques de base du drone

Les caractéristiques de votre drone sont déterminées par votre niveau de mécano (ou le niveau que vous lui assignez par l'intermédiaire de votre capacité de réseau de contrôle) et par les modules choisis pour lui. Sur la table 4-4 page 84 sont déterminées bon nombre des caractéristiques de base de votre drone qui modifient celles qui sont déterminées par son châssis. Les termes utilisés dans la table 4-4 sont expliqués ci-dessous.

- **Niveau de classe** : il est égal à votre niveau de mécano. Si vous utilisez l'aptitude de classe réseau de contrôle et que vous assignez à votre drone moins de niveaux que vous n'en avez, ses caractéristiques de base sont déterminées par les niveaux que vous lui avez assignés.
- **Points de vie** : c'est le nombre maximum de points de vie du drone. Pour les sorts et les autres effets qui dépendent du nombre de dés de vie ou du niveau, ces valeurs sont égales à votre niveau de mécano (ou au niveau que vous avez assigné à votre drone avec le don de classe réseau de contrôle). Les drones n'ont pas de points d'endurance.
- **Bonus de base à l'attaque** : c'est le bonus de base à l'attaque de votre drone.
- **Classe d'armure** : ajoutez le bonus indiqué et le modificateur de Dextérité du drone à ses valeurs de classe d'armure dépendant de son châssis pour déterminer les CAE et CAC totales de votre drone. Il ne peut porter aucune armure et vous ne pouvez augmenter sa CA sans choisir les modules appropriés.
- **Bonus de meilleur jet de sauvegarde, bonus de mauvais jet de sauvegarde** : ce sont les bonus de base du drone à ses jets de sauvegarde. Pour chaque châssis sont indiqués quels jets de sauvegarde utilisent le bonus de meilleur jet de sauvegarde ou le bonus de mauvais jet de sauvegarde.
- **Augmentation de caractéristiques** : augmenter de ce montant deux des valeurs de caractéristiques de votre drone en fonction de son châssis.
- **Dons** : c'est le nombre total de dons du drone. Vous pouvez les choisir dans la liste des Dons de drone page 84. Un drone ne peut choisir un don qui nécessite un bonus de base à l'attaque de +1 jusqu'à ce qu'il gagne son second don au niveau 3.
- **Modules** : c'est le nombre de modules personnalisés que vous pouvez ajouter à votre drone.
- **Spécial** : votre drone gagne ces pouvoirs quand vous atteignez (ou que vous lui assignez via le réseau de contrôle) le niveau approprié. Ces pouvoirs spéciaux sont décrits ci-après.

Réparation des drones

Une fois par jour, vous pouvez consacrer 10 minutes à réparer votre drone qui récupère alors 10 % de ses points de vie maximum. De plus, à chaque fois que vous vous reposez pendant 10 minutes et que vous dépensez 1 point de persévérance pour récupérer des points d'endurance, vous pouvez aussi en profiter pour réparer votre drone dans le même temps. C'est une exception à la règle selon laquelle vous ne pouvez effectuer aucune tâche quand vous vous reposez 10 minutes pour récupérer des points d'endurance. Avec l'astuce de mécano réparation du drone, ce dernier récupère 25 % de ses points de vie maximum quand vous le réparez.

Pouvoirs spéciaux des drones

Votre drone gagne les capacités spéciales suivantes aux niveaux indiqués.

IA limitée (Ext)

Niveau 1

À chaque round pendant votre tour, après que vous avez agi, votre drone peut effectuer soit une action de mouvement, soit une action simple pour attaquer (votre drone n'effectue pas un jet d'initiative séparé). Vous devez être capable de lui envoyer des instructions simples mais vous n'avez pas à dépenser une action pour cela. Pour recevoir ces instructions, votre drone doit être capable de vous voir ou de vous entendre ou être à portée de votre interface personnalisée. Si vous perdez connaissance ou que vous êtes incapable d'agir ou si votre drone est hors de portée, il ne peut effectuer aucune action tant que vous ne pouvez pas le contrôler ou qu'il soit de nouveau à portée.

Maître contrôle (Ext)

Niveau 1

En tant qu'action de mouvement, vous pouvez directement contrôler votre drone. Cela lui permet d'effectuer ce tour-ci une action de mouvement et une action simple (la première, grâce à votre contrôle et l'autre grâce à son IA). Si vous effectuez également une action rapide, votre drone peut lui aussi utiliser une action rapide ou il peut combiner

CHÂSSIS DES DRONES

DRONE DE COMBAT

Doté du plus gros châssis, le drone de combat se déplace au sol et il est équipé de roues, de chenilles, de pattes ou d'un système de propulsion similaire. Il est spécialement étudié pour le combat. Il dispose d'une carcasse blindée et de multiples supports pour armes, ce qui lui permet d'embarquer divers armements.

Caractéristiques de base

Taille M

Vitesse 9 mètres

CA CAE 10, CAC 13

Meilleur jet de sauvegarde Vigueur

Mauvais jet de sauvegarde Réflexes, Volonté

Valeurs de caractéristiques For 14, Dex 12, Con –, Int 6, Sag 10, Cha 6

Augmentation de caractéristiques Force, Dextérité

Modules initiaux plaques de renfort, emplacement d'arme ou bras de corps à corps (jusqu'à 2 modules dans n'importe quelle combinaison), maniement des armes

DRONE FURTIF

Profilé et recouvert d'un alliage absorbant la lumière, le drone furtif se faufile par terre sur une multitude de petites pattes, de roues silencieuses, un coussin d'air ou un système de propulsion similaire. Ce drone est spécialisé dans la discrétion et dans l'infiltration, il peut donc être quasiment invisible tant qu'il ne bouge pas.

Caractéristiques de base

Taille P

Vitesse 12 mètres, 6 mètres en escaladant

CA CAE 10, CAC 12

Meilleur jet de sauvegarde Réflexes

Mauvais jet de sauvegarde Vigueur, Volonté

Valeurs de caractéristiques For 12, Dex 14, Con –, Int 6, Sag 10, Cha 6

Augmentation de caractéristiques Dextérité, Sagesse

Module de compétence bonus Discrétion

Modules initiaux griffes d'escalade, camouflage réactif, emplacement d'arme

DRONE VOLANT

Doté du plus petit châssis, le drone Volant est constitué d'une armature légère avec des propulseurs miniaturisés, des rotors, des turbojets ou un système de propulsion aérien similaire (de petites pattes ou des roues lui permettent de se déplacer au sol). Ce drone est assez rapide dans les airs et peut éviter les obstacles mais il n'est pas très discret.

Caractéristiques de base

Taille TP

Vitesse 9 mètres au sol, 9 mètres en vol (moyenne)

CA CAE 11, CAC 11

Meilleur jet de sauvegarde Réflexes

Mauvais jet de sauvegarde Vigueur, Volonté

Valeurs de caractéristiques For 6, Dex 16, Con –, Int 6, Sag 8, Cha 6

Augmentation de caractéristiques Dextérité, Sagesse

Module de compétence bonus Acrobaties

Modules initiaux dispositif de vol (x2, inclus dans sa vitesse), emplacement d'arme

TABLE 4-4 : CARACTÉRISTIQUES DE BASE DES DRONES

NIV. DE CLASSE	PV	BONUS DE BASE À L'AT.	CA	BONUS MEILLEUR JET DE SAUV.	BONUS MAUVAIS JET DE SAUV.	AUGMENTATION DE CARAC.	DONS	MODULES	POUVOIRS SPÉCIAUX
1	10	+1	+0	+2	+0	–	1	1	Modules de base, IA limitée, maître contrôle, module de compétence
2	20	+2	+1	+3	+0	–	1	1	–
3	30	+3	+2	+3	+1	–	2	2	–
4	40	+3	+3	+3	+1	+1	2	2	–
5	50	+4	+4	+4	+1	–	2	3	–
6	60	+5	+5	+4	+1	–	3	3	–
7	70	+6	+6	+5	+2	+1	3	4	IA avancée
8	80	+6	+7	+5	+2	–	3	4	–
9	90	+7	+8	+5	+2	–	4	5	–
10	100	+8	+9	+6	+2	+1	4	5	Noyau d'énergie amélioré
11	110	+9	+9	+6	+3	–	5	6	Modules avancés
12	120	+9	+10	+6	+3	–	5	6	–
13	130	+10	+11	+7	+3	+1	5	7	–
14	140	+11	+12	+7	+3	–	6	7	–
15	150	+12	+13	+8	+4	–	6	8	–
16	160	+12	+14	+8	+4	+1	6	8	–
17	170	+13	+15	+8	+4	–	7	9	–
18	190	+14	+16	+9	+4	–	7	9	–
19	210	+15	+17	+9	+5	+1	8	10	–
20	230	+15	+18	+9	+5	–	8	10	Véritable IA

ses actions en une action complexe. Votre drone doit être capable de vous voir ou de vous entendre ou être à portée de votre interface personnalisée pour que vous puissiez le contrôler directement.

Modules de base Niveau 1

Vous pouvez choisir n'importe lequel des modules de base de la liste du même nom à chaque fois que votre drone en gagne un nouveau. Sauf si le contraire est spécifié, vous ne pouvez installer un même module plus d'une fois. La liste des modules de base se trouve page 85.

Module de compétence (Ext) Niveau 1

Choisissez une des compétences suivantes : Acrobaties, Athlétisme, Informatique, Ingénierie, Perception ou Discrétion. C'est une compétence de classe pour votre drone d'un rang égal à votre niveau de mécano. Votre drone peut utiliser cette compétence quand vous ne le contrôlez pas directement. Vous pouvez modifier son module de compétence à chaque fois que vous le reconstruisez entièrement. De plus, quand vous contrôlez directement votre drone, il peut utiliser n'importe laquelle de vos compétences, au rang que vous avez atteint, s'il a les outils adéquats (un drone sans bras manipulateurs ne peut utiliser Ingénierie pour désactiver un appareil, par exemple).

IA avancée (Ext) Niveau 7

L'IA de votre drone est plus sophistiquée, lui octroyant de meilleures capacités de combat quand vous ne le contrôlez pas directement. À chaque round de votre tour, il peut effectuer une action de mouvement, une action simple pour attaquer ou une attaque à outrance (cette dernière option lui permet de faire feu plus d'une fois s'il a les armes requises pour le faire). Le drone subit un malus de -6 aux attaques qu'il effectue sans votre contrôle direct au lieu du malus normal de -4. Comme pour l'IA limitée, vous devez être conscient et à portée.

Noyau d'énergie amélioré (Ext) Niveau 10

Votre drone bénéficie d'une réserve de points de persévérance égale à 1 point tous les 2 niveaux qu'il possède (minimum 1). Il peut

dépenser 1 point de persévérance pour effectuer une attaque à outrance sans votre contrôle direct et avec le malus normal de -4 au lieu de -6. Votre drone récupère normalement ses points de persévérance après un repos complet de 8 heures.

Modules avancés Niveau 11

Vous pouvez choisir n'importe quel module de la liste des modules avancés quand votre drone en gagne un nouveau (en plus de ceux de la liste des modules de base). Votre drone doit toujours avoir au moins 5 modules de la liste de base avant de pouvoir l'équiper d'un module avancé même si vous le reconstruisez après qu'il a obtenu ce pouvoir. La liste des modules avancés se trouve pages 86-87.

Véritable IA (Ext) Niveau 20

L'IA de votre drone est totalement autonome. À chaque round de votre tour, votre drone a accès à l'ensemble des actions possibles (soit une action complexe ou une action de mouvement, une action simple et une action rapide) sans avoir besoin de votre contrôle direct. Il peut également effectuer une attaque à outrance sans votre contrôle direct et avec le malus normal de -4. Vous n'avez pas besoin de transmettre vos instructions à votre drone pour qu'il agisse. Vous devez cependant le contrôler directement pour qu'il puisse utiliser vos compétences au rang que vous avez atteint.

LES DONS DES DRONES

Quand vous choisissez des dons pour votre drone, vous pouvez les sélectionner dans la liste suivante : Combat en aveugle, Enchaînement, Viser, Tir de loin, Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine, Science de la manœuvre offensive, Science du critique, Volonté de fer, Rapidité fulgurante, Kip Up, Réflexes surhumains, Fente, Manœuvrabilité, Combat à plusieurs armes, Aisance, Première salve, Attaque perforante, Tir en mouvement, Talent, Compétence synergique, Tireur insaisissable, Attaque éclair, Riposte, Tir de suppression, Concentration polyvalente, Spécialisation polyvalente, Arme de prédilection et Spécialisation martiale. Au niveau 10, quand le drone à

un noyau d'énergie amélioré, vous pouvez aussi choisir Persévérance renforcée, Science de la vigueur surhumaine, Science de la volonté de fer et Science des réflexes surhumains. Les MJ peuvent étendre cette liste pour y inclure des dons provenant d'autres sources.

LES MODULES DES DRONES

En gagnant des niveaux, votre drone obtient des modifications, des équipements et des programmes personnalisés qui lui octroient des pouvoirs et des options supplémentaires. Tout module de drone dont les pouvoirs sont basées sur un niveau utilise votre niveau de mécano même si vous avez recours à votre réseau de contrôle et que vous assignez un niveau inférieur à votre drone. Votre drone obtient son premier module personnalisé au niveau 1 puis un autre module tous les 2 niveaux supplémentaires. Les modules sont répartis en deux catégories, les modules de base et les modules avancés. Vous pouvez choisir un module de base à n'importe quel niveau mais vous devez être de niveau 11 (ou avoir assigné au moins 11 niveaux à votre drone) pour choisir des modules avancés. Certains modules nécessitent que votre drone ait d'autres modules personnalisés préalablement installés avant de pouvoir fonctionner. Sauf si le contraire est indiqué, on ne peut choisir qu'une seule fois un même module.

Les modules de base

Vous pouvez choisir ces modules à n'importe quel niveau.

Accélérateur (Ext)

- La vitesse au sol de votre drone augmente de 3 mètres.

Bras de corps à corps (Ext)

- Votre drone est équipé d'un bras robotique auquel vous pouvez fixer une arme de corps à corps à une main. Le drone peut utiliser cette arme pour attaquer. On ne peut le désarmer. Pour manipuler une arme à deux mains, il faut installer deux bras de corps à corps. Si vous n'avez pas d'arme à installer, vous devez en acheter une. Échanger l'arme fixée sur le bras nécessite l'utilisation de votre interface personnalisée et 1 heure de travail. Vous pouvez choisir ce module plusieurs fois en ajoutant à chaque fois un bras de corps à corps au drone.

Bras manipulateurs (Ext)

- Votre drone est équipé de deux bras robotisés dotés de mains. Ces membres fonctionnent comme ceux des humains et peuvent accomplir les mêmes choses (comme ouvrir des portes, pianoter sur un clavier, utiliser une arme ou tenter un test de compétence qui nécessite de la dextérité manuelle) mais toute attaque effectuée avec eux subit un malus de -4.

Bras outil (Ext)

- Choisissez un objet technologique du Chapitre 7 : Équipements avec un volume maximum faible et un niveau d'objet inférieur ou égal à votre niveau de mécano. Votre drone est équipé d'un bras robotisé auquel est fixé cet objet et il est doté de la programmation nécessaire à son utilisation. Il ne peut cependant pas utiliser un outil qui nécessite des tests de compétence à moins qu'il ait un rang dans la compétence requise (ou que vous ayez un rang dans la compétence requise et que vous contrôliez directement votre drone).

Cache à contrebande (Ext)

- Votre drone est équipé d'un compartiment secret qui peut contenir un seul objet avec un volume faible ou inférieur. Pour remarquer et trouver ce compartiment, il faut réussir un test de Perception (DD = 15 + votre niveau de mécano). Accéder à ce compartiment nécessite une action de mouvement.

Caméra (Ext)

- Votre drone est équipé d'une caméra par laquelle, tant que votre drone est à portée, vous pouvez observer en utilisant votre interface personnalisée. La caméra est dotée d'un système optique normal et peut donc voir tout ce qu'un humain ordinaire est capable de voir. La caméra peut également stocker une heure d'enregistrements que vous pouvez télécharger et consulter sur votre interface personnalisée.

Emplacement d'arme (Ext)

- Vous pouvez fixer une petite arme ou toute autre arme de tir à une main sur votre drone, ce qui lui permet de l'utiliser pour attaquer. On ne peut le désarmer. Installer une arme longue, une arme lourde ou toute autre arme de tir à deux mains nécessite deux emplacements d'arme. Un emplacement d'arme peut contenir jusqu'à deux batteries, deux chargeurs ou deux autres types de munitions pour l'arme installée si ces munitions ont, au maximum, un volume faible. Plusieurs emplacements d'arme utilisés pour installer une arme à deux mains comptent comme un seul emplacement d'arme pour déterminer le nombre de munitions qu'ils peuvent contenir. Le drone recharge ces batteries et ces chargeurs automatiquement, dans un délai normal pour cette arme. Les batteries et chargeurs utilisés sont stockés dans le drone. Vous pouvez remplacer toutes les batteries et tous les chargeurs d'un emplacement d'arme avec une action de mouvement. Vous devez déjà avoir ou acheter l'arme et les munitions pour un emplacement d'arme. Vous pouvez remplacer l'arme par n'importe quelle autre arme répondant aux critères de l'emplacement (par exemple, si vous avez deux emplacements d'armes, vous pouvez remplacer une arme longue par une arme lourde). Échanger l'arme d'un emplacement nécessite l'utilisation de votre interface personnalisée et 1 heure de travail. Vous pouvez choisir ce module plusieurs fois, ce qui ajoute à chaque fois un emplacement d'arme au drone.

Emplacement d'armure (Ext)

- Votre drone gagne un emplacement pour une amélioration d'armure (voir page 204). Si vous n'avez pas encore d'amélioration d'armure à installer, vous devez en acheter une. Vous ne pouvez installer une amélioration d'armure que si votre drone dispose de suffisamment d'emplacements d'amélioration disponibles pour satisfaire aux prérequis de l'amélioration. Vous pouvez choisir ce module jusqu'à quatre fois et vous gagnez un emplacement à chaque fois.

Galerie de transport (Ext)

- Votre drone est équipé d'espaces pour stocker du fret. La caractéristique Force du drone est supérieure de 4 points pour déterminer le poids qu'il peut porter mais toute cette masse supplémentaire doit être constituée d'équipements stockés et de fret, pas d'armes fixées sur des emplacements, des modules d'armure, etc. Cela n'affecte pas la Force réelle du drone, uniquement le poids qu'il peut transporter. À cause de sa taille, un drone peut être incapable de transporter des objets trop encombrants.

Griffes d'escalade (Ext)

- Votre drone bénéficie d'une vitesse d'escalade égale à la moitié de sa vitesse au sol. Ce module ne peut être utilisé que pour des drones de combat et des drones furtifs.

Hydrojets (Ext)

- Votre drone est équipé d'hydrojets miniatures qui lui octroient une vitesse de nage égale à la moitié de sa vitesse au sol. Ce module ne peut être utilisé que pour des drones de combat et des drones furtifs.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

IA renforcée (Ext)

- L'IA de votre drone est protégée contre les influences extérieures. Toute tentative pour le pirater subit un malus de -4 et votre drone bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts ou effets visant à en prendre le contrôle ou à lui dicter ses actions.

Maniement des armes (Ext)

- Votre drone obtient un de ces dons bonus (il doit satisfaire aux pré-requis du don choisi) : Maniement des armes de corps à corps évolués, Maniement des armes de corps à corps simples, Maniement des armes lourdes, Maniement des armes longues, Maniement des armes légères ou Maniement des armes spéciales. Vous pouvez choisir ce module plusieurs fois ; à chaque fois, votre drone gagne un autre de ces dons bonus.

Module passager (Ext)

- Votre drone est équipé d'une place pour un passager et il est programmé pour agir comme une monture entraînée au combat. Si vous « chevauchez » votre drone, il doit être au moins de votre taille. Pour transporter un autre passager, le drone doit être plus grand que son passager principal d'au moins une taille. Vous pouvez commander votre monture-drone au combat sans avoir à effectuer un test de Survie.

Munitions supplémentaires (Ext)

- En plus de sa capacité normale de munitions et d'arme, un des emplacements d'arme de votre drone peut accueillir deux batteries supplémentaires, deux autres chargeurs ou deux autres types de munitions. Votre drone doit avoir le module emplacement d'arme avant de sélectionner celui-ci. Vous pouvez choisir ce module plusieurs fois avec un maximum égal au nombre d'emplacements d'arme que possède votre drone.

Réacteurs de saut (Ext)

- Votre drone est équipé de puissants réacteurs miniatures. Il peut les utiliser pour sauter sur une distance de 9 mètres avec une action de mouvement (verticalement, horizontalement ou une combinaison des deux qui n'excède pas 9 mètres). Si on en équipe un drone Volant, ces réacteurs augmentent sa vitesse de vol de 9 mètres pendant 1 round. Une fois qu'ils ont servi, ces réacteurs doivent refroidir pendant 1 minute avant de pouvoir être de nouveau utilisés.

Renfort d'armure (Ext)

- Votre drone bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA. Au niveau 11, vous pouvez choisir ce module une seconde fois en tant que module avancé.

Résistance (Ext)

- Votre drone bénéficie d'une résistance égale à votre niveau de mécano (maximum 10) à un type d'énergie de votre choix : acide, froid, électricité, feu ou son. Vous pouvez sélectionner ce module plusieurs fois mais à chaque fois vous devez choisir un autre type d'énergie.

Sens améliorés (Ext)

- Votre drone bénéficie d'une vision nocturne, d'une vision dans le noir sur 18 mètres et d'un bonus d'intuition de +2 à ses tests de Perception. Si votre drone est équipé d'un module caméra, cette dernière bénéficie également de ces améliorations.

Sous-programmes de compétence (Ext)

- Choisissez une autre compétence dans la liste des modules de compétences. C'est une compétence de classe pour votre drone, d'un rang égal à votre niveau de mécano. Votre drone augmente également sa valeur d'Intelligence de 2 points. Au niveau 11, vous pouvez choisir ce module une seconde fois en tant que module avancé. Si vous le faites, choisissez une compétence supplémentaire qui deviendra une compétence de classe pour votre drone (cette compétence n'a pas besoin d'être dans la liste des modules de compétence) d'un rang égal à votre niveau de mécano. Votre drone augmente également son Intelligence de 2 points.

Les modules avancés

Niveau 11

Vous devez être au moins de niveau 11 pour sélectionner un de ces modules.

Bouclier d'énergie (Ext)

- Votre drone dispose d'un bouclier d'énergie qui lui accorde un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau de mécano. Le bouclier demeure actif jusqu'à ce que tous les points de vie temporaires soient épuisés. Le drone peut recharger entièrement son bouclier en dépensant 1 point de persévérance quand vous vous reposez pour regagner de l'Endurance. Vous pouvez choisir ce module une seconde fois pour doubler le nombre de points de vie temporaires du bouclier.

Camouflage réactif (Ext)

- Votre drone est équipé d'un fin revêtement qui peut changer de couleur pour se fondre dans son environnement. Quand il reste stationnaire pendant 1 round, il bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests de Discrétion (ce bonus ne se cumule pas avec un sort d'*invisibilité* ou des effets similaires). Si votre drone agit, il perd son bonus jusqu'à ce qu'il puisse de nouveau demeurer immobile pendant 1 round.

Champ d'invisibilité (Ext)

- Une fois par jour, en tant qu'action simple, votre drone peut devenir invisible pendant 10 minutes comme avec le sort *invisibilité*. Si pendant ce temps il effectue une attaque, il redevient visible. Votre drone peut dépenser 2 points de persévérance pour utiliser à nouveau ce pouvoir le même jour. Votre drone doit disposer du module camouflage réactif pour pouvoir choisir celui-ci.

Dispositif de vol (Ext)

- Votre drone gagne une vitesse de vol égale à la moitié de sa vitesse au sol avec une manœuvrabilité moyenne pendant une durée maximale de 10 minutes par jour. Il n'est pas nécessaire d'utiliser toute son autonomie en une seule fois mais chaque utilisation doit être en multiple d'1 minute. Vous pouvez choisir ce module une seconde fois ; dans ce cas, la vitesse de vol du drone est égale à sa vitesse au sol et son temps de vol est illimité.

Écholocalisateur (Ext)

- Votre drone utilise des systèmes d'écholocalisation basiques pour détecter des ennemis. Le drone obtient le pouvoir de perception aveugle (son) dans un rayon de 18 mètres (voir page 263).

Excavateur (Ext)

- Votre drone gagne une vitesse de déplacement sous terre égale à la moitié de sa vitesse au sol. Il peut se déplacer à travers une matière

meuble comme l'argile, la terre et le sable. Il ne laisse pas de trou derrière lui et son passage n'est pas visible à la surface.

Onde de choc (Ext)

- Dès que votre drone se retrouve avec moins de 10 points de vie, il se désactive immédiatement et, en réaction, libère une onde de choc électrique (même s'il est désactivé ou détruit par l'attaque). Cette onde de choc inflige 1d6 points de dégâts électriques par niveau à chaque créature située à moins de 3 mètres (à l'exception du drone). Une créature affectée peut tenter un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (DD = 10 + la moitié de votre niveau de mécano + votre modificateur d'Intelligence).

Plaque de renfort (Ext)

- Votre drone gagne réduction des dégâts 1/-. Cet effet devient RD 2/- au niveau 7 et augmente de 1 point au niveau 13 puis tous les 3 niveaux suivants.

Résistance supérieure (Ext)

- Choisissez une forme d'énergie contre laquelle votre drone bénéficie du module résistance. Augmentez sa résistance à cette énergie de 5 points. Vous pouvez choisir ce module plusieurs fois mais, à chaque fois, ses effets s'appliquent à une forme d'énergie différente pour laquelle votre drone bénéficie du module résistance.

Sous-programme médical (Ext)

- Votre drone est équipé du nécessaire de premiers soins. Si vous tombez à 0 point de vie, il peut tenter de vous administrer un traitement médical d'urgence même si vous êtes inconscient. Au cours des rounds suivants, à votre tour, votre drone fait autant d'actions de mouvement que nécessaire pour revenir à vos côtés puis utilise une action simple pour vous administrer les premiers soins. Une fois qu'il a agi ainsi, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour récupérer un nombre de points de vie égal à votre niveau de mécano. Votre drone ne peut utiliser ce module que sur vous et uniquement si vous n'êtes pas mort et qu'il vous reste au moins 2 PP. Vous ne pouvez bénéficier de ce traitement plus d'une fois en 24 heures. Votre drone doit avoir les modules bras manipulateurs et sous-programmes de compétence (avec la compétence Médecine) pour utiliser celui-ci.

LES EXOCORTEX

Votre exocortex vous octroie tous les pouvoirs suivants quand vous gagnez des niveaux.

Module mémoriel (Ext) Niveau 1

Vous pouvez utiliser le module mémoriel de votre exocortex pour augmenter vos propres connaissances. Une fois par jour, en réaction, alors que vous n'êtes pas engagé dans un combat, vous pouvez relancer un test de compétence raté (voir page 243) pour vous rappeler de quelque chose (voir page 148). De plus, votre exocortex vous octroie le don bonus de Talent. Vous ne pouvez utiliser le module mémoriel de votre exocortex si le verrouillage de cible est actif. À chaque fois que vous gagnez un niveau de mécano, vous pouvez reconfigurer le module mémoriel de votre exocortex et remplacer la compétence concernée par le don bonus de Talent.

Verrouillage de cible (Ext) Niveau 1

Votre exocortex améliore vos capacités de combat et, grâce à lui, vous gagnez Port des armures lourdes et Maniement des armes longues. Au niveau 3, vous gagnez une Spécialisation martiale dans les

armes longues comme si votre classe vous avait accordé cette formation. En tant qu'action de mouvement, au cours d'un combat, vous pouvez désigner un adversaire sur lequel se verrouillera votre exocortex. Tant que cette cible est dans votre ligne de vue, l'exocortex vous fournit toutes les données télémétriques la concernant ainsi que ses vulnérabilités et ses techniques de combat. Ceci vous permet d'attaquer cette cible avec un bonus de base à l'attaque égal à votre niveau de mécano. Choisir une autre cible vous fait perdre immédiatement vos bonus contre la cible précédente.

Piratage sans fil (Ext) Niveau 5

Au lieu d'utiliser le verrouillage de cible, votre exocortex peut pirater le système d'un autre ordinateur situé à moins de 6 mètres. Cela lui permet de tenter un test d'Informatique contre cet ordinateur à chaque round en utilisant votre bonus dans cette compétence. Cela compte comme une action simple pour la compétence Informatique. Vous devez rester à moins de 6 mètres de l'ordinateur ciblé tant que votre exocortex interagit avec lui. Si la tâche requiert des actions multiples (ou même plusieurs rounds) pour être accomplie, vous pouvez utiliser vos actions pour agir avec votre exocortex. Vos actions et l'action simple de votre exocortex comptent pour le temps total requis pour cette tâche. Si vous ne possédez pas l'aptitude de classe piratage à distance, vous devez être adjacent à l'ordinateur cible pour tenter ces tests.

Modules pour exocortex (Ext) Niveau 7

Votre exocortex vous permet de bénéficier d'un des modules de drone suivants, comme si vous étiez vous-même un drone qui en est équipé : emplacement d'armure, galerie de transport, griffes d'escalade, sens améliorés, hydrojets, réacteurs de saut, résistance, planque à contrebande, accélérateur ou maniement des armes (vous bénéficiez de Maniement des armes de corps à corps évoluées ou de Maniement des armes lourdes). Au niveau 11, vous pouvez choisir un autre module et votre liste de choix inclut désormais : écholocalisateur, excavateur, dispositif de vol, résistance supérieure, champ d'invisibilité et camouflage réactif. Au niveau 14 et au niveau 17, vous pouvez choisir un autre module. À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez changer n'importe lequel de vos modules par des modules différents mais vous devez toujours choisir au moins un module de la liste accessible au niveau 7.

Double verrouillage (Ext) Niveau 10

Votre exocortex peut se verrouiller sur deux cibles, augmentant ainsi votre bonus de base à l'attaque contre les deux. Vous pouvez désigner les deux cibles avec une seule action de mouvement mais vous devez être capable de les voir toutes les deux au même moment.

Multitâches (Ext) Niveau 15

Votre exocortex peut verrouiller trois cibles (et vous pouvez toutes les choisir en une seule action de mouvement). De plus, la portée du piratage sans fil de votre exocortex est désormais de 12 mètres. Votre exocortex peut également verrouiller des cibles et pirater un ordinateur en même temps, mais l'ordinateur comptera comme une des cibles verrouillées (ce qui vous permet de suivre deux cibles et de pirater un ordinateur en même temps). Enfin, vous avez accès au module mémoriel de votre exocortex en combat même quand ce dernier a verrouillé des cibles.

Quadruple verrouillage (Ext) Niveau 20

Votre exocortex peut verrouiller quatre cibles en même temps et l'ordinateur qu'il pirate ne compte pas comme une cible verrouillée.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



COMMANDO AMÉLIORÉ THÈME : CHASSEUR DE PRIMES

Vous avez augmenté votre corps et votre esprit pour vous transformer en une machine de combat.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher vos cibles tandis que l'Intelligence vous octroie plus de points de persévérance.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Exocortex

ASTUCES DE MÉCANO

Amplificateur (2 ^e)	Amplificateur amélioré (8 ^e)
Surcadénçage (2 ^e)	Amplificateur supérieur (14 ^e)
Hypercadénçage (8 ^e)	Ultracadénçage (14 ^e)

DONS

Science de l'initiative
Robustesse
Arme de prédilection (armes longues)

COMPÉTENCES

Athlétisme
Ingénierie
Perception



INGÉNIEUR DE BORD THÈME : EXPLORATEUR

Personne ne connaît votre vaisseau mieux que vous et vous semblez capable de le pousser au-delà de ses limites.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

L'Intelligence est une caractéristique importante car elle augmente votre réserve de points de persévérance et améliore vos compétences ; la Dextérité vous permet d'être plus efficace en combat.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Exocortex

ASTUCES DE MÉCANO

Bricolage rapide (2 ^e)	Instinct de l'ingénieur (8 ^e)
Réparation rapide (2 ^e)	Reconfiguration des modules (14 ^e)

DONS

Arme de prédilection (armes longues)
Maniement des grenades
Technomancien amateur

COMPÉTENCES

Informatique	Pilotage
Ingénierie	Sciences physiques
Perception	

**SABOTEUR**
THÈME : HORS-LA-LOI

Vous avez recours à vos compétences techniques et de discrétion pour abattre les institutions injustes.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

L'Intelligence est votre caractéristique la plus importante car elle augmente les DD de vos compétences et de vos pouvoirs tandis que la Dextérité augmente votre CA.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Drone furtif

ASTUCES DE MÉCANO

Piratage intelligent (2^e)

Saboteur (14^e)

Intrusion fantôme (8^e)

MODULES DE DRONE

Caméra (1^{er})

Champ d'invisibilité (11^e)

DONS

Talent (Informatique)

Compétences synergiques

Talent (Ingénierie)

(Escamotage et Discrétion)

COMPÉTENCES

Informatique

Sciences physiques

**TECHNICIEN DE COMBAT**
THÈME : MERCENAIRE

Vous pouvez abattre n'importe quelle cible, quels que soient sa taille et son blindage.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante, car vous en avez besoin pour toucher vos cibles tandis que l'Intelligence augmente vos compétences et votre réserve de points de persévérance.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Drone de combat

ASTUCES DE MÉCANO

Bouclier d'énergie (2^e)

Énergie résiduelle (8^e)

Bouclier renforcé (8^e)

Énergie résiduelle améliorée (14^e)

MODULES DE DRONE

Munitions supplémentaires (1^{er})

Bouclier d'énergie (11^e)

DONS

Arme de prédilection (armes longues)

Maniement des armes (armes longues)

Spécialisation martiale (armes longues)

COMPÉTENCES

Informatique

Perception

Ingénierie

Pilotage

Médecine

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

MYSTIQUE

POINTS D'ENDURANCE

6 + MODIFICATEUR DE CONSTITUTION

6 PV



Vous comprenez que ce que la plupart des gens appellent de la magie n'est simplement que l'expression de la connexion innée entre les choses et vous êtes intuitivement capable de manipuler cette force invisible pour provoquer les effets les plus étranges. Vous pouvez conceptualiser la source de votre magie comme étant la faveur d'une divinité, la manipulation d'une énergie primordiale ou l'utilisation de votre plein potentiel psychique, mais, ce qui est certain, c'est que vous êtes un réceptacle qui canalise des forces bien plus puissantes que vous. Même si vous passez du temps à étudier, vous savez que l'art de la magie, comme la vie, est complexe et intuitif et vous vous spécialisez dans des processus mentaux et biologiques trop complexes pour être parfaitement compris par la science. Vous ressentez l'intangible et vous tirez profit des liens que vous avez forgés avec les autres pour soit les soutenir, soit les soumettre à votre volonté.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

Votre Sagesse détermine votre capacité à lancer des sorts, le DD des jets de sauvegarde de vos sorts et le nombre de sorts supplémentaires que vous pouvez lancer chaque jour, c'est donc votre caractéristique essentielle. Un Charisme élevé peut également vous aider en société.

COMPÉTENCES DE CLASSE

RANGS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU

6 + MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

Bluff (Cha)	Mysticisme (Sag)
Culture (Int)	Perception (Sag)
Déguisement (Cha)	Profession (Cha, Int ou Sag)
Diplomatie (Cha)	Psychologie (Sag)
Intimidation (Cha)	Sciences de la vie (Int)
Médecine (Int)	Survie (Sag)

FORMATIONS

PORT D'ARMURE

Armures légères

MANIEMENT DES ARMES

Armes de corps à corps simples et armes légères



TABLE 4-5 : MYSTIQUE

NIVEAU DE CLASSE	BONUS DE BASE À L'AT.	BONUS VIG.	BONUS RÉF.	BONUS VOL.	APTITUDES DE CLASSE	SORTS PAR JOUR (PAR NIVEAU DE SORT)					
						1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E	4 ^E	5 ^E	6 ^E
1	+0	+0	+0	+2	Connexion, pouvoir de connexion, sort de connexion, contact guérisseur	2	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Compétence focalisée +1, lien mental	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Pouvoir de connexion, spécialisation martiale	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	Sort de connexion	3	2	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	Compétence focalisée +2	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Pouvoir de connexion	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	Sort de connexion	4	3	2	—	—	—
8	+6	+2	+2	+6	Compétence focalisée +3	4	4	2	—	—	—
9	+6	+3	+3	+6	Pouvoir de connexion	5	4	3	—	—	—
10	+7	+3	+3	+7	Sort de connexion	5	4	3	2	—	—
11	+8	+3	+3	+7	Compétence focalisée +4, lien télépathique	5	4	4	2	—	—
12	+9	+4	+4	+8	Pouvoir de connexion	5	5	4	3	—	—
13	+9	+4	+4	+8	Sort de connexion	5	5	4	3	2	—
14	+10	+4	+4	+9	Compétence focalisée +5	5	5	4	4	2	—
15	+11	+5	+5	+9	Pouvoir de connexion	5	5	5	4	3	—
16	+12	+5	+5	+10	Sort de connexion	5	5	5	4	3	2
17	+12	+5	+5	+10	Compétence focalisée +6	5	5	5	4	4	2
18	+13	+6	+6	+11	Pouvoir de connexion	5	5	5	5	4	3
19	+14	+6	+6	+11	Transcendance	5	5	5	5	5	4
20	+15	+6	+6	+12	Compétence focalisée +7, illumination	5	5	5	5	5	5

SORTS

Vous lancez des sorts choisis dans la liste de sorts des mystiques (voir page 336). Pour lancer ou apprendre un sort, vous devez avoir une valeur de Sagesse d'au moins 10 + le niveau du sort. Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre vos sorts est égal à 10 + le niveau du sort + votre modificateur de Sagesse.

Chaque jour, vous ne pouvez lancer qu'un nombre limité de sorts de chaque niveau. Ce nombre est indiqué sur la table 4-5 : Mystique. De plus, vous recevez des sorts supplémentaires chaque jour si vous avez un modificateur de Sagesse d'au moins +1, comme cela est indiqué sur la table 4-6 : Sorts supplémentaires de mystique. Notez que vous ne recevez ces sorts supplémentaires que si vous pouvez normalement en lancer de ce niveau. Vous pouvez aussi utiliser des sorts de niveau 0. Ils fonctionnent comme les autres mais vous pouvez en lancer autant que vous voulez chaque jour.

Votre choix de sorts est limité. Vous commencez le jeu en connaissant quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de niveau 1 de votre choix. À chaque nouveau niveau de mystique, vous apprenez au moins un nouveau sort comme cela est indiqué sur la table 4-7 : Sorts connus de mystique. Contrairement au nombre de sorts utilisables chaque jour, votre modificateur de Sagesse n'influe pas sur le nombre de sorts que vous connaissez.

À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez échanger un sort que vous connaissez déjà et apprendre un nouveau sort du même niveau. Vous perdez l'usage de l'ancien sort en échange du nouveau. Vous devez choisir d'échanger ou non un sort au moment où vous gagnez de nouveaux sorts connus de ce niveau.

Vous pouvez lancer n'importe quel sort de mystique que vous connaissez à n'importe quel moment tant que vous n'avez pas utilisé la totalité des sorts de ce niveau attribués par jour. Vous pouvez aussi lancer un sort en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur. Par exemple, si vous voulez lancer un sort de niveau 1 mais que vous avez utilisé tous vos emplacements de ce niveau pour la journée, vous pouvez utiliser un emplacement de sort de niveau 2 s'il vous en reste un.

Vous pouvez aussi déchiffrer les inscriptions magiques incompréhensibles ou, avec une action complexe, identifier tous les sorts d'une gemme à sorts. Généralement, cela ne libère pas la magie qu'elle contient bien que cela puisse se produire avec une gemme à sorts piégée ou maudite.

CONNEXION Niveau 1

Vous avez une connexion mystérieuse avec une puissance qui vous accorde des pouvoirs magiques. La nature exacte de cette connexion peut varier grandement et même des mystiques qui partagent la même peuvent l'interpréter différemment. Vous devez choisir une connexion dès votre premier niveau de mystique. Une fois ce choix fait, vous ne pouvez en changer. La liste des connexions possibles est indiquée page 93.

De nombreux mystiques sont les prêtres de différentes divinités et, bien que théoriquement vous puissiez choisir n'importe quel type de connexion avec n'importe quelle entité ou concept, les divinités accordent rarement des connexions qui ne correspondent pas à leur philosophie (par exemple, il est peu probable que Weydan, le dieu de la liberté, apprécie les suzerains). Aussi, pour chaque connexion sont indiquées les divinités et les philosophies qui lui sont communément associées.

Pouvoir de connexion Niveau 1

Au niveau 1, au niveau 3 puis tous les 3 niveaux suivants, vous gagnez un pouvoir de connexion unique à cette connexion. Si un tel pouvoir autorise un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le DD est égal à 10 + la moitié de votre niveau de mystique + votre modificateur de sagesse. Si ce pouvoir nécessite que l'adversaire effectue un test de compétence, le DD est égal à 10 + 1,5 × votre niveau de mystique + votre modificateur de Sagesse.

Sort de connexion Niveau 1

Votre connexion vous octroie de nouveaux sorts connus, un pour chaque niveau de sorts de mystique que vous pouvez lancer, et ce,

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 4-6 : SORTS DE MYSTIQUE SUPPLÉMENTAIRES

SORTS SUPPLÉMENTAIRES PAR JOUR (PAR NIVEAU DE SORT)							
VALEUR DE SAG.	0	1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E	4 ^E	5 ^E	6 ^E
1-11	—	—	—	—	—	—	—
12-13	—	1	—	—	—	—	—
14-15	—	1	1	—	—	—	—
16-17	—	1	1	1	—	—	—
18-19	—	1	1	1	1	—	—
20-21	—	2	1	1	1	1	—
22-23	—	2	2	1	1	1	1
24-25	—	2	2	2	1	1	1
26-27	—	2	2	2	2	1	1
28-29	—	3	2	2	2	2	1
30-31	—	3	3	2	2	2	2

TABLE 4-7 : SORTS DE MYSTIQUE CONNUS

SORTS CONNUS (PAR NIVEAU DE SORT)							
NIVEAU DE CLASSE	0	1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E	4 ^E	5 ^E	6 ^E
1	4	2	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—
3	6	4	—	—	—	—	—
4	6	4	2	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	4	—	—	—	—
7	6	5	4	2	—	—	—
8	6	5	4	3	—	—	—
9	6	5	4	4	—	—	—
10	6	5	5	4	2	—	—
11	6	6	5	4	3	—	—
12	6	6	5	4	4	—	—
13	6	6	5	5	4	2	—
14	6	6	6	5	4	3	—
15	6	6	6	5	4	4	—
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

dès le niveau 1 puis à chaque niveau au cours duquel vous avez accès à un nouveau niveau de sorts. Ces sorts s'ajoutent à votre nombre de sorts connus indiqué sur la table 4-7 : Sorts de mystique connus. Ils ne peuvent être échangés contre des sorts différents à plus haut niveau (sauf dans certains cas spécifiques ; voir ci-après). Le niveau de sort de chacun d'eux est indiqué avec la description de votre connexion.

S'il n'est indiqué qu'un seul sort à niveau variable (voir page 330), vous l'obtenez quand vous gagnez pour la première fois votre sort de connexion à chaque niveau. La prochaine fois que vous gagnez un sort de connexion, ajoutez le niveau supérieur du sort à niveau variable à votre liste de sorts connus. Vous perdez immédiatement la version de niveau inférieur de ce sort à niveau variable et vous le remplacez par le sort de connexion indiqué pour ce niveau inférieur.

CONTACT GUÉRISSEUR (SUR) Niveau 1

Une fois par jour, en y consacrant 10 minutes, vous pouvez soigner magiquement un allié pour qu'il récupère jusqu'à 5 PV par niveau de mystique.

COMPÉTENCE FOCALISÉE (SUR) Niveau 2

Par le biais de votre connexion, vous avez d'étranges sensations, des connaissances, des instincts et des désirs qui augmentent vos

capacités à réaliser certaines tâches. À chaque connexion sont associées deux compétences. Vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +1 aux tests avec ces compétences. Ce bonus augmente de 1 au niveau 5 puis tous les trois niveaux suivants.

LIEN MENTAL (MAG) Niveau 2

Vous pouvez former un lien mental avec des créatures que vous touchez et vous en servir pour transmettre rapidement des informations. Vous pouvez utiliser lien mental à volonté comme un pouvoir magique mais une seule fois par jour sur un même individu.

SPÉCIALISATION MARTIALE (EXT) Niveau 3

Vous obtenez le don bonus de Spécialisation martiale pour chaque type d'armes que vous savez manier grâce à cette classe.

LIEN TÉLÉPATHIQUE (MAG) Niveau 11

En tant qu'action simple, vous pouvez former un lien télépathique avec un maximum de six créatures volontaires, ce qui vous permet de communiquer télépathiquement sur de grandes distances. Cela fonctionne comme le sort *lien télépathique* mais la durée est permanente. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique actif en même temps. Si vous en établissez un nouveau, cela met immédiatement fin au précédent.

TRANSCENDANCE (MAG) Niveau 19

Vous ne faites presque plus qu'un avec votre connexion. Vous pouvez lancer une fois par jour chacun de vos sorts de connexion sans utiliser d'emplacement de sorts. De plus, vous apprenez comment transcender temporairement votre forme physique. Une fois par jour, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour projeter votre conscience en dehors de votre corps sous forme d'une image psychique immatérielle de votre apparence. On considère que c'est un effet d'illusion de niveau 6 et il dure un nombre de rounds égal à votre niveau de mystique. Tant que votre conscience est projetée, votre corps physique est considéré comme aveugle, sourd et sans défense mais vous pouvez le réintégrer avec une action rapide. Vous contrôlez votre projection psychique comme s'il s'agissait de votre corps et vos sens ne perçoivent que ce que la projection peut voir et entendre. Vous vous déplacez en volant à une vitesse de 18 mètres et avec une manœuvrabilité parfaite. Vous pouvez passer à travers les objets solides comme si vous étiez intangible mais vous ne pouvez pas vous y enfoncer sur une distance supérieure à votre espace (1,50 mètre pour une créature de taille M). Vous ne pouvez affecter directement des objets physiques. Votre conscience projetée est immunisée contre la plupart des attaques et effets, qu'ils affectent ou non des créatures intangibles, mais vous êtes affecté normalement par les effets mentaux.

À partir de votre conscience projetée, vous pouvez lancer n'importe quel sort de mystique ou utiliser des pouvoirs magiques ayant au moins une portée de contact. Les sorts affectent les autres cibles normalement. Vous ne pouvez lancer aucun sort sur votre conscience projetée mis à part des sorts d'illusion. Il est inutile de maintenir une ligne d'effet pour projeter votre conscience mais si vous accédez à un autre plan, même temporairement (y compris par l'intermédiaire d'un déplacement Drift), votre esprit regagne immédiatement votre corps.

ILLUMINATION (SUR) Niveau 20

Vous avez atteint l'illumination et vous êtes devenu l'incarnation vivante de votre connexion. Vous ne vieillissez plus et vous ne pouvez plus mourir de vieillesse. Une fois par jour, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez entrer dans un état de communion absolue avec votre connexion pendant 1 minute. Pendant ce temps, vous gagnez un

bonus d'intuition de +4 à vos jets d'attaque, à vos jets de sauvegarde ainsi qu'à vos tests de compétence et vous gagnez temporairement 20 points de persévérance que vous pouvez utiliser uniquement avec vos pouvoirs de connexion. Tous les points de persévérance non dépensés disparaissent au bout d'une minute. De plus, une fois par semaine, vous pouvez lancer *miracle* comme un pouvoir magique.

LES CONNEXIONS

Ci-dessous vous trouverez les connexions le plus souvent associées aux mystiques. Voir page 91 pour plus d'informations sur l'aptitude de connexion.

Akashique

Vous êtes connecté aux connaissances collectives de toutes les espèces conscientes qui ont vécu et qui sont consignées dans les Archives akashiques, une bibliothèque astrale qui contient les archives psychiques de chaque moment de l'Histoire. Vous pouvez être un gardien du savoir ancestral, un adepte de l'occulte curieux, un détective à l'intuition développée ou un espion accumulant les secrets.

- **Divinités associées :** Éloritu, Nyarlathotep, Phasasma, Talavet, Triune, Weydan, Yaraésa
- **Compétences associées :** Culture et Mysticisme
- **Sorts :** 1^{er}—identification, 2^e—augure, 3^e—don des langues, 4^e—divination, 5^e—contact avec les plans, 6^e—vision mystique

Savoir akashique (Ext) Niveau 1

- Vous gagnez l'aptitude compétence focalisée au niveau 1 (au lieu que ce soit au niveau 2). Chaque jour, quand vous récupérez vos emplacements de sorts, vous pouvez puiser dans le Savoir akashique, ce qui vous permet de choisir une compétence de profession et de l'ajouter à votre liste de compétences associées pour votre aptitude de compétence focalisée.

Accès aux Archives akashiques (Sur) Niveau 3

- Vous pouvez avoir accès aux Archives akashiques pour augmenter vos compétences. Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour tenter un test de compétence comme si votre rang dans cette compétence était égal à votre niveau de mystique.

Vision de l'avenir (Sur) Niveau 6

- Une fois par jour, vous pouvez méditer pendant 10 minutes, sans être interrompu, pour avoir une vision des avenir possibles. À n'importe quel moment au cours des 24 prochaines heures, vous pouvez annoncer que vous utilisez l'avantage accordé par ce pouvoir avant d'effectuer un jet d'initiative, un jet de sauvegarde ou un test de compétence. Vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +4 à ce lancer de dé. Au niveau 11, vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par jour, mais vous ne pouvez y avoir de nouveau recours tant que vous n'avez pas utilisé votre premier bonus.

Sonde mentale (Mag) Niveau 9

- Vous pouvez utiliser *sonde mentale* comme un pouvoir magique un nombre de fois par jour égal à votre niveau de mystique. Chaque utilisation dure 1 round. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre votre sonde mentale est immunisée contre toute nouvelle utilisation de ce pouvoir pendant 24 heures.

Mémoires télépathiques (Sur) Niveau 12

- À volonté, vous pouvez partager des souvenirs avec vos alliés grâce à votre aptitude de classe lien télépathique. En tant qu'action complexe, vous, ou un allié avec lequel vous avez établi un lien,

pouvez envoyer un souvenir d'une durée maximum d'1 minute à autant de personnes qui le désirent et qui sont unies par ce lien. Envoyer un souvenir pertinent revient à réussir une action aider quelqu'un pour un test de compétence (limité à un souvenir par test de compétence).

Palais mémoriel (Sur) Niveau 15

- Vous façonnez une bibliothèque extra dimensionnelle pour y héberger une structure mentale constituée de vos connaissances. Ce palais mémoriel ne dispose que d'une seule entrée scintillante. Vous pouvez y avoir accès une fois par jour ; quand vous le faites, l'entrée apparaît à courte portée. Si une créature ou un objet qui ne faisait pas partie du palais quand il a été créé reste à l'intérieur, l'entrée demeure là où elle est apparue pour la première fois. Seuls ceux que vous avez désignés peuvent y pénétrer et l'entrée se ferme et devient invisible derrière vous une fois que vous avez franchi le seuil. Quiconque se trouve à l'intérieur peut ouvrir l'entrée et quitter le palais quand il veut. L'entrée est le seul moyen d'y accéder ou d'en sortir ; même *changement de plan* ou un sort similaire ne fonctionne pas.

Vous pouvez agencer votre palais comme vous le souhaitez avec un volume maximum correspondant à un cube de trois mètres d'arête par niveau de mystique. À l'intérieur, l'atmosphère est agréable, douce et sans impureté ; les conditions extérieures n'affectent pas l'intérieur de votre palais et inversement. Il n'y a aucun autre ameublement à part des bibliothèques, des ordinateurs et quelques tables et canapés. Le lieu est entretenu par des bibliothécaires qui sont l'équivalent de *serveurs invisibles* (comme le sort du même nom) et leur nombre est égal à la moitié de votre niveau de mystique. La bibliothèque conserve le même agencement à chaque fois que vous y accédez, bien que vous puissiez modifier son apparence à chaque fois que vous gagnez un niveau ou en vous concentrant pendant 15 minutes. Vous n'avez pas besoin d'être à l'intérieur pour la modifier.

Quand vous gagnez ce pouvoir, choisissez une compétence que vous pouvez utiliser avec la tâche se rappeler de quelque chose. Consulter votre palais mémoriel confère à tous ceux qui étudient à l'intérieur, y compris vous, un bonus d'altération +4 aux tests de compétence pour se souvenir de connaissances de ce type et les créatures à l'intérieur du palais mémoriel peuvent tenter des tests de ce type sans être formées. Au niveau 16, puis à chaque niveau suivant, choisissez une autre compétence qui peut être utilisée avec la tâche se rappeler quelque chose et pour laquelle on pourra utiliser le bonus accordé par le palais.

Emprunt de sort (Sur) Niveau 18

- Une fois par jour, vous pouvez puiser dans les Archives Akashiques pour lancer un sort de mystique ou de technomancien comme s'il était sur votre liste de sorts connus. Cela utilise un emplacement de sort supérieur d'un niveau au niveau du sort utilisé.

Empathie

Votre connexion vous aide à ressentir les émotions et à remarquer des détails que les autres ne voient pas. Vous pouvez être un diplomate, un enquêteur, un garde du corps télépathe, un psychologue de bord, ou un escroc usant de ses pouvoirs psychiques.

- **Divinités associées :** Abadar, Hylax, Iomédae, Sarenrae, Talavet, Triune (Casandale)
- **Compétences associées :** Perception et Psychologie
- **Sorts :** 1^{er}—détection des pensées, 2^e—zone de vérité, 3^e—clairaudience/clairvoyance, 4^e—sonde mentale, 5^e—télépathie, 6^e—vision lucide

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Empathie (Sur) Niveau 1

- En tant qu'action complexe, vous pouvez tenter un test de Psychologie pour lire les émotions d'une créature (DD = 20 ou 10 + son modificateur de Bluff, en prenant le meilleur résultat). Si vous réussissez, vous percevez ce qu'elle ressent de manière générale vis-à-vis des créatures situées à moins de 9 mètres d'elle et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie contre cette créature pendant 1 heure. Que vous réussissiez ou non, après avoir ouvert votre esprit pour percevoir des émotions, vous subissez pendant 1 minute un malus de -2 à vos jets de sauvegarde contre les effets mentaux.

Lien mental supérieur (Sur) Niveau 3

- Chaque jour, vous pouvez utiliser votre pouvoir de lien mental sur la même créature aussi souvent que vous le voulez. De plus, le lien fonctionne dans les deux sens. Cependant, le maximum de 10 minutes de communication par round s'applique toujours.

Détection des émotions (Sur) Niveau 6

- Vous pouvez détecter et localiser des créatures qui ont des émotions situées à moins de 18 mètres de vous comme si vous étiez doté de perception aveugle (émotion) ; voir page 263. Une créature peut tenter de contrôler ses émotions pour éviter d'être détectée par ce pouvoir mais elle doit réussir un test de Bluff avec un DD égal à 10 + votre modificateur de Psychologie. Une créature soumise à un effet émotionnel ne peut éviter d'être détectée. Les créatures soumises aux effets d'*antidéttection* ou à des effets similaires échappent automatiquement à ce pouvoir. À moins que le contraire ne soit indiqué, les créatures artificielles et celles ayant une valeur d'Intelligence de 2 ou moins n'ont pas d'émotions et ne peuvent être détectées de cette manière.

Détection des mensonges (Mag) Niveau 9

- Vous pouvez utiliser *détection des mensonges* comme un pouvoir magique un nombre de fois par jour égal à votre niveau de mystique. À chaque fois vous devez prendre pour cible une seule créature. Cet effet dure 1 round. Une fois qu'une créature a réussi un jet de sauvegarde contre ce pouvoir, elle est immunisée contre ses effets pendant 24 heures.

Détection des émotions supérieure (Sur) Niveau 12

- Votre pouvoir de détection des émotions est beaucoup plus sensible, comme si vous aviez vision aveugle (émotions) ; voir page 265.

Rétrocognition (Mag) Niveau 15

- Vous pouvez utiliser à volonté rétrocognition comme un pouvoir magique. Quand vous le faites, vous subissez un malus de -2 à vos jets de sauvegarde contre les effets mentaux affectant l'esprit tant que vous vous concentrez sur le pouvoir de rétrocognition et pendant une durée équivalente juste après. Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour annuler cette pénalité.

Maîtrise empathique (Mag) Niveau 18

- Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour utiliser *chirurgie psychique* comme un pouvoir magique. Si vous êtes neutralisé par un effet que chirurgie psychique peut soigner et qu'il vous reste au moins 1 point de persévérance, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour utiliser ce pouvoir sur vous-même, même si vous êtes incapable d'effectuer la moindre action.

Guérisseur

Votre connexion canalise la force vitale de toutes les choses mais aussi sa contrepartie, la mort. Vous êtes un guérisseur mais pas forcément altruiste. Vous pouvez être un médecin itinérant, un médium hanté, un médecin militaire ou un nécromancien tyrannique.

- Divinités associées :** Desna, Hylax, Iomède, Pharsma, Sarenrae, Talavet, Urgathoa, Weydan
- Compétences associées :** Médecine et Mysticisme
- Sorts :** 1^{er}–6^e *guérison mystique* ; remplacé par 1^{er}– *neutralisation d'état mineur*, 2^e– *neutralisation d'état*, 3^e–*neutralisation d'affliction*, 4^e– *restauration*, 5^e–*neutralisation d'état majeur*

Focalisation curative (Sur) Niveau 1

- Vous pouvez vous soigner ainsi que vos alliés. Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour canaliser cette énergie. Vous soigner est une action de mouvement, soigner un allié que vous touchez est une action simple et soigner tous les alliés à moins de 9 mètres de vous est une action complexe. Cette énergie soigne 2d8 points de vie puis 2d8 points de vie supplémentaires au niveau 3 et tous les 3 niveaux suivants.

Lien de vie (Sur) Niveau 3

- Au début de chaque tour, vous pouvez choisir un allié situé à 9 mètres ou moins qui a perdu des points de vie et transférer ses blessures sur vous. Vous subissez ces dégâts jusqu'à un maximum égal à votre niveau de mystique (en ignorant les points d'endurance que vous pouvez avoir) et votre allié récupère le même nombre de points de vie. Cela ne nécessite aucune action de votre part. Vous ne pouvez éviter ou réduire les dégâts que vous subissez à cause de votre lien de vie.

Lien du guérisseur (Mag) Niveau 6

- En tant qu'action simple, vous pouvez établir un lien avec un maximum de trois alliés, ce qui vous permet de connaître en permanence leur situation et leur état de santé, comme avec le sort *rapport*. Ce lien perdure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou jusqu'à ce que vous établissiez un nouveau lien ce qui met immédiatement un terme aux effets du précédent. Au niveau 11, quand vous gagnez l'aptitude de classe lien télépathique, vous bénéficiez également des effets du sort *rapport* pour toutes les créatures avec lesquelles vous êtes lié par votre lien télépathique.

Vol de vie (Sur) Niveau 9

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour voler une partie de la force vitale d'une créature et la transférer à vous ou à d'autres créatures. Vous devez toucher la cible (ce qui nécessite de réussir une attaque de corps à corps contre sa CAE) et vous lui infligez 1d6 points de dégâts tous les 2 niveaux de mystique que vous possédez (jusqu'à un maximum de 10d6). Choisissez un allié situé à moins de 9 mètres ; cet allié récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés (le maximum étant le nombre de points de vie qu'il reste à l'adversaire). Vous pouvez, à la place, vous soigner mais vous ne récupérez qu'un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés. Si en agissant ainsi le bénéficiaire (vous ou votre allié) récupère son maximum de points de vie, les points en excès persistent pendant 1 heure sous forme de points de vie temporaires. Si vous ratez votre attaque, vous ne perdez pas le point de persévérance.

Lien de focalisation (Sur) Niveau 12

- Quand vous utilisez focalisation curative en tant qu'action simple, vous pouvez soigner un allié relié par votre aptitude de classe lien

télépathique et situé à moins de 40 mètres, comme si vous le touchiez. Quand vous utilisez focalisation curative en tant qu'action complexe, ce pouvoir soigne tous les alliés reliés à votre lien télépathique situés à moins de 40 mètres (ainsi que tous vos autres alliés situés à moins de 9 mètres).

Focalisation de la vie (Sur) Niveau 15

- Si vous utilisez focalisation curative sur une créature qui est morte depuis 1 round au maximum, vous pouvez la ramener à la vie comme avec le sort de *guérison mystique* de niveau 5.

Refuser la mort (Sur) Niveau 18

- Vous êtes immunisé contre les effets de mort ou infligeant des niveaux négatifs. Si, normalement, des dégâts étaient suffisants pour vous tuer, tant qu'il vous reste au moins 1 point de persévérance, vous pouvez dépenser immédiatement tous vos points de persévérance restants pour demeurer en vie. Si vous deviez tomber à 0 point de vie, au lieu de cela, il vous en reste 1. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez regagner de points de persévérance tant que vous ne vous êtes pas reposé pendant 8 heures, même si vous avez un autre moyen d'en récupérer.



Briseur d'esprit

Vous utilisez votre volonté et vos connaissances des structures mentales pour briser et démoraliser vos ennemis. Vous pouvez être un assassin des forces spéciales, un interrogateur psychique ou un croisé vertueux démoralisant ses ennemis sur le champ de bataille.

- Divinités associées :** Besmara, Damoritosh, le Dévoreur, Iomédae, Urgathoa, Zon-Kuthon
- Compétences associées :** Bluff et Intimidation
- Sorts :** 1^{er}–6^e *assaut mental* ; remplacé par 1^{er}– *confusion mineure*, 2^e– *infliger la souffrance*, 3^e– *pulsation synaptique*, 4^e– *confusion*, 5^e– *débilité*

Souffrance partagée (Sur) Niveau 1

- À chaque fois qu'un adversaire vous inflige des dégâts, en réaction, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour lui renvoyer une partie de votre douleur. À moins que votre adversaire ne réussisse un jet de Volonté, réduisez les dégâts de l'attaque d'un nombre de points égal à votre niveau de mystique (jusqu'à un maximum égal aux dégâts infligés par l'attaque) et votre adversaire subit le même nombre de points de dégâts. C'est un effet mental de souffrance.

Contrecoup (Sur) Niveau 3

- À chaque fois qu'un adversaire réussit un jet de Volonté contre un de vos sorts et en annule complètement les effets, cet adversaire subit un nombre de points de dégâts non létaux égal à votre niveau de mystique. C'est un effet mental de souffrance.

Instiller le doute (Sur) Niveau 6

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour semer le doute dans l'esprit d'un adversaire situé à moins de 9 mètres. Vous choisissez si la cible est prise au dépourvu, imprécise, subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde ou subit un malus de -2 à ses tests de compétence. Cet effet dure un nombre de rounds égal à la moitié de votre niveau de mystique à moins que la cible ne réussisse un jet de Volonté pour réduire cette durée à 1 round. Une créature ne peut être affectée que par un seul

effet de ce pouvoir. Si vous l'utilisez une nouvelle fois sur la même créature, le nouvel effet remplace l'ancien. C'est un effet mental.

Supplice mental (Sur) Niveau 9

- En tant qu'action simple, vous pouvez activer les centres de la douleur du cerveau d'un adversaire situé à moins de 18 mètres, pour qu'il ressente une immense souffrance. La cible doit réussir un jet de Volonté ou être nauséuse pendant 1 round. Quel que soit le résultat de ce jet, la créature est immunisée contre ce pouvoir pendant 24 heures. C'est un effet mental de souffrance.

Lien de fracture mentale (Sur) Niveau 12

- À chaque fois que vous, ou un de vos alliés sous l'effet de l'aptitude de classe lien télépathique, réussissez une attaque critique contre un adversaire, en réaction, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour que cet adversaire soit confus. L'adversaire doit réussir un jet de Volonté ou être confus pendant 1 round. Qu'il réussisse ou non ce jet, la cible est affectée par votre aptitude instiller le doute pendant 1 round. C'est un effet mental.

Tueur mental (Sur) Niveau 15

- En tant qu'action simple, vous pouvez donner forme à ce que redoute le plus un adversaire situé à moins de 18 mètres. Vous créez une image mentale de sa plus grande terreur inconsciente et il est le seul à pouvoir la voir. Si la victime réussit un jet de Volonté, il comprend que cette vision n'est pas réelle et le pouvoir n'a aucun effet. Si elle rate ce jet, le tueur mental touche la cible qui doit réussir un jet de Vigueur ou mourir de peur. Si elle réussit son jet de Vigueur, la cible subit 3d6 points de dégâts. Une fois qu'une créature a réussi l'un des deux jets de sauvegarde contre cet effet, elle est immunisée contre ce pouvoir pendant 24 heures. C'est un effet mental de peur.

Explosion crânienne (Sur) Niveau 18

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour attaquer physiquement le cerveau d'un adversaire situé à moins de 18 mètres en augmentant la pression dans son crâne. Si la cible a 20 points de vie ou moins, sa tête explose. Elle meurt instantanément et des fragments de son crâne sont dispersés sur 3 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone affectée doit réussir un jet de Reflexes ou subir 2d6 points de dégâts tranchants à cause des éclats. Une cible ayant plus de 20 points de vie subit 1d6 points de dégâts par niveau de mystique que vous avez (maximum 20d6), mais elle peut tenter un jet de Vigueur pour réduire ces dégâts de moitié. Si ses dégâts font tomber la victime à 0 point de vie, sa tête explose comme décrit ci-dessus. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des créatures qui ont une tête et qui peuvent mourir si elles la perdent.



Suzerain

Vous avez compris que toutes les connexions n'étaient pas symétriques et vous cherchez à être la force dominante dans n'importe quelle situation. Vous n'êtes pas forcément maléfique ; peut-être vous considérez-vous comme un monarque philosophe bienveillant qui veut régner pour le plus grand bien de ses sujets. Vous pouvez aussi être un chef de culte, un génie du crime ou un hypnotiseur.

- Divinités associées :** Abadar, Besmara, Damoritosh, Lao Shu Po, Zon-Kuthon
- Compétences associées :** Diplomatie et Intimidation

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

- **Sorts :** 1^{er}— *injonction*, 2^e— *immobilisation de personne*, 3^e— *suggestion*, 4^e— *confusion*, 5^e— *domination*, 6^e— *suggestion de groupe*

Compulsions inexplicables (Sur) Niveau 1

- Quand l'effet d'un de vos charmes, sort de coercition ou pouvoir magique affectant l'esprit se termine, la victime ne se souvient pas d'avoir été contrôlée ou influencée magiquement. Elle se rappelle les actions qu'elle a faites mais peut en être troublée.

Amitié forcée (Mag) Niveau 3

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour insuffler à travers votre connexion des pensées et des émotions positives afin de forcer une créature humanoïde à être votre amie pendant un certain temps. Cet effet fonctionne comme celui d'un *charme-personne*.

Échos d'obéissance (Sur) Niveau 6

- Même des créatures qui résistent à vos pouvoirs de domination ne peuvent se débarrasser de l'écho persistant de votre esprit. Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre l'un de vos charmes, sort de coercition ou pouvoir magique affectant l'esprit et en annule l'effet, elle subit tout de même un malus de -1 à sa CA, à ses jets d'attaque et tests de compétence, jusqu'au début de votre prochain tour. C'est un effet mental.

Amitié forcée supérieure (Mag) Niveau 9

- Votre pouvoir d'amitié forcée fonctionne comme un sort de *charme-monstre*.

Suzerain possessif (Sur) Niveau 12

- Quand un allié uni à vous par votre aptitude de classe lien télépathique est sujet à des effets mentaux qui l'obligent à obéir à des ordres, en réaction vous pouvez intervenir pour que votre allié se comporte normalement. Quand vous agissez ainsi, tentez un test opposé de Charisme contre la créature à l'origine de cet effet. Si vous réussissez, votre allié agit normalement.

Ordre impérieux (Sur) Niveau 15

- Quand vous utilisez un de vos charmes, sort de coercition ou pouvoir magique affectant l'esprit, contre une cible qui bénéficie d'un sort actif qui la protège de votre attaque, vous êtes automatiquement au courant de la présence de ces défenses. De plus, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance en lançant votre sort afin de tenter un test de niveau de lanceur de sorts pour annuler le sort de protection de plus haut niveau, comme si vous aviez lancé un sort de *dissipation de la magie*.

Contrôle absolu (Sur) Niveau 18

- Quand vous donnez un ordre à une créature dominée qui la force à agir contre sa nature, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour lui interdire un nouveau jet de sauvegarde contre votre domination. Cependant, on ne peut toujours pas forcer une créature dominée à effectuer une action suicidaire.

Chaman stellaire

Votre connexion canalise l'énergie du cosmos, de ses corps célestes et du vide qui s'étend entre eux. Vous pouvez être un astronome brillant, un pilote de l'espace casse-cou, un explorateur du Drift, un prophète astrologue ou un individu aspirant à la divinité transhumaine.

- **Divinités associées :** Desna, le Dévoreur, Ibra, Nyarlathotep, Sarenrae, Triune

- **Compétences associées :** Perception et Pilotage

- **Sorts :** 1^{er}—*feu d'étoiles* (comme *projectile magique*), 2^e—*vision dans le noir*, 3^e—*irradiation*, 4^e—*neutralisation des radiations*, 5^e—*télékinésie*, 6^e—*contrôle de la gravité*

Arpenteur du vide (Sur) Niveau 1

- Vous êtes immunisé contre les effets environnementaux dangereux de l'espace et du vide. Vous pouvez également voler à une vitesse de 6 mètres dans l'espace. De plus, quand vous pouvez voir les étoiles, vous pouvez déterminer votre localisation précise. Enfin, ajoutez Pilotage à votre liste de compétences de classe.

Forme stellaire (Sur) Niveau 3

- En tant qu'action simple, vous irradiez une éclatante lumière stellaire. Votre corps émet une lumière normale dans un rayon de 9 mètres et vous bénéficiez des avantages d'un camouflage (probabilités de rater égales à 20 %). Au niveau 7, une créature qui termine son tour à côté de vous, alors que vous êtes sous l'effet de ce pouvoir, doit réussir un jet de Vigueur ou être aveuglée pendant 1 round. Chaque jour, vous pouvez maintenir cette forme pendant un nombre de minutes égal à votre niveau de mystique. Il n'est pas nécessaire d'utiliser toute cette durée en une seule fois mais chaque utilisation doit être en multiples d'1 minute. Vous pouvez utiliser ce pouvoir juste pour faire de la lumière et ne pas utiliser ses effets d'aveuglement ou de camouflage mais cela compte tout de même comme une utilisation normale du pouvoir.

Éclat des étoiles (Sur) Niveau 6

- Vous pouvez étudier les étoiles pour bénéficier d'un peu de chance. Deux fois par jour, si vous êtes à l'extérieur et que vous pouvez voir les étoiles, vous pouvez relancer un test raté de compétence ou un jet raté d'attaque ou de sauvegarde (voir page 243).

Vol stellaire (Sur) Niveau 9

- Quand vous êtes sous votre forme stellaire, vous avez la possibilité de voler comme avec le sort de *vol* (niveau de sort 3 ou inférieur).

Lien stellaire (Sur) Niveau 12

- Vous pouvez partager avec vos alliés la chance dont vous bénéficiez grâce au pouvoir de connexion d'éclat des étoiles. À chaque fois qu'un allié uni par votre lien télépathique échoue à un jet de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence, en réaction, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour lui permettre de relancer son dé (voir page 243). Pour le reste, ce pouvoir fonctionne exactement comme Éclat des étoiles.

Pluie de météores (Sur) Niveau 15

- En tant qu'action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour faire s'abattre une pluie de météores dans un cylindre vertical de 3 mètres de diamètre, de 12 mètres de haut et à une portée maximale de 75 mètres. Les météorites infligent 12d6 points de dégâts à toutes les créatures situées dans la zone d'effet (jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié). La moitié de ces dégâts sont des dégâts contondants ; les autres sont des dégâts de feu. Si vous êtes à l'extérieur et que vous pouvez voir les étoiles, les météores infligent 12d10 points de dégâts.

Téléportation interplanétaire (Mag) Niveau 18

- Au niveau 18, une fois par jour, en tant qu'action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour utiliser *téléportation interplanétaire* comme un pouvoir magique. Si vous êtes déjà allé

dans un endroit d'un autre système stellaire, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour vous y rendre même si cela excède la portée normale du sort.

Xéno-druide

Vous canalisez les énergies des écosystèmes qui vous environnent et vous puisez votre inspiration dans les cycles éternels de la nature. Vous pouvez être un chercheur en biotechnologie d'une société, un chaman de la verte religion ou un des légendaires Xéno-protecteurs.

- **Divinités associées :** La verte religion (philosophie), Oras
- **Compétences associées :** Sciences de la vie et Survie
- **Sorts :** 1^{er}—*bulle de vie*, 2^e—*nappe de brouillard*, 3^e—*poigne entropique*, 4^e—*réincarnation*, 5^e—*communion avec la nature*, 6^e—*terraformation*

Communication avec les animaux (Sur) Niveau 1

- Vous pouvez communiquer avec n'importe quelle créature ayant le type animal bien que cela ne la rende pas pour autant amicale. Si un animal est amical envers vous, il peut vous rendre service. Ce pouvoir vous permet d'utiliser Intimidation pour impressionner des animaux et vous pouvez utiliser contre eux n'importe quel effet dépendant du langage.

Vignes agrippantes (Sur) Niveau 3

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour qu'une zone de 6 mètres de rayon, située jusqu'à 30 mètres de vous, se couvre de vignes. La zone désignée doit être un terrain solide mais n'a pas besoin d'être normalement capable d'abriter des vignes. Les vignes ont une allonge de 1,50 mètre et tentent de s'enrouler autour des créatures situées dans la zone d'effet ou celles qui y pénètrent ; ces créatures doivent réussir un jet de Réflexes ou être enchevêtrées. Celles qui réussissent leur jet peuvent se déplacer normalement mais celles qui restent dans la zone doivent effectuer un nouveau jet à chaque round à la fin de votre tour. Toute créature qui se déplace dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde immédiatement ; un échec met un terme à son déplacement et elle est enchevêtrée. Une créature enchevêtrée peut se libérer avec une action de mouvement en réussissant un test d'Acrobaties ou un test de Force DD 15. Les vignes perdurent pendant un nombre de rounds égal à votre niveau de mystique et, tant que l'effet est actif, la zone ciblée est considérée comme un terrain difficile. Au niveau 11, les vignes ont une allonge de 3 mètres et sont garnies d'épines qui infligent à chaque round 1d6 points de dégâts perforants aux créatures dans la zone d'effet.

Adaptation animale (Sur) Niveau 6

- En tant qu'action simple, vous pouvez modifier votre corps. Choisissez une des modifications suivantes pour en gagner les avantages : jambes allongées (augmentez votre vitesse au sol de 3 mètres), nageoires et doigts palmés (vous octroie une vitesse de nage égale à la moitié de votre vitesse au sol), ventouses aux poignets et aux pieds (vous octroie une vitesse d'escalade égale à la moitié de votre vitesse au sol) ou des pupilles verticales (vous octroie vision dans le noir sur 18 mètres). Chaque jour, ce pouvoir a une durée en minutes égale à votre niveau de mystique ; il n'est pas nécessaire d'utiliser toute cette durée en une seule fois mais chaque utilisation doit être en multiples d'1 minute. Votre forme et votre taille normales changent peu mais certaines parties de votre corps sont modifiées. L'armure et les équipements que vous portez s'ajustent en fonction de ces modifications pendant la durée du pouvoir. Vous ne pouvez avoir qu'une seule de ces modifications active en même

temps ; choisir une nouvelle adaptation est une action simple et le nouveau choix remplace l'ancien. Au niveau 12, les vitesses de nage et d'escalade octroyées par l'adaptation sont égales à votre vitesse au sol et vous ajoutez des ailes (vous accorde une vitesse de vol de 9 mètres avec une manœuvrabilité moyenne) à la liste des adaptations possibles.

Résistance réactive (Sur) Niveau 9

- Chaque jour, la première fois que vous subissez des dégâts d'énergie, vous gagnez immédiatement une résistance de 10 contre ce type d'énergie pour le reste de la journée (si vous subissez des dégâts à cause de plusieurs types d'énergies qui vous affectent simultanément, choisissez à quel type résister).

Résistance partagée (Sur) Niveau 12

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour, pendant 1 minute, accorder à vos alliés unis par votre aptitude de classe lien télépathique, une résistance de 5 à la même énergie à laquelle vous pouvez résister grâce à résistance réactive. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir si vous n'avez pas encore activé résistance réactive pour la journée.

Transport végétal (Sur) Niveau 15

- Une fois par jour, en tant qu'action complexe, vous pouvez entrer dans n'importe quelle plante vivante d'une taille au moins égale à la vôtre et sortir par une autre plante du même type située dans le même système solaire quelle que soit la distance qui les sépare. Vous n'avez pas besoin de savoir précisément par quelle plante vous allez ressortir. Si vous n'êtes pas certain de la localisation d'un type particulier de plante de destination, vous indiquez une direction et une distance et ce pouvoir vous transporte le plus près possible de l'endroit désiré. Si une plante de destination précise est choisie mais que cette plante n'est pas vivante, le pouvoir échoue et vous êtes éjecté de celle dans laquelle vous êtes entré. Vous ne pouvez voyager par l'intermédiaire de créatures végétales. Vous pouvez transporter des objets tant que leur volume n'excède pas votre valeur de Force. Vous pouvez aussi être accompagné par un maximum de cinq créatures volontaires de taille M ou plus petites (chacune d'elles pouvant transporter des objets dont le volume n'excède pas leur valeur de Force) si vous vous tenez les mains.

Renaissance contrôlée (Sur) Niveau 18

- Tant qu'il vous reste au moins 1 point de persévérance, vous pouvez dépenser tous les points qui vous restent pour vous envelopper d'un cocon organique. Tant que vous êtes dans ce cocon, vous êtes considéré comme sans défense. Huit heures plus tard, vous en émergez avec un nouveau type : animal, humanoïde (de n'importe quel sous-type) ou votre type d'origine et vous en gagnez les caractéristiques physiques superficielles appropriées. Ce changement ne modifie pas vos valeurs de caractéristiques, vos points de vie, vos points d'endurance, vos jets de sauvegarde, vos points de compétence, vos compétences de classe ou vos formations. À chaque fois que vous subissez cette transformation, votre organisme est purgé d'éventuels poisons et maladies, vous récupérez tous vos points de vie et vos points d'endurance et vous guérissez de tout affaiblissement temporaire de caractéristiques. À chaque fois que vous effectuez cette transformation, vous devez choisir un type différent de votre type actuel. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par jour. Une fois que vous l'avez utilisé, vous ne pouvez regagner de points de persévérance tant que vous ne vous êtes pas reposé pendant 8 heures, même si vous pouvez en récupérer par d'autres moyens.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



AUMÔNIER CROISÉ THÈME : MERCENAIRE

Grâce à vos pouvoirs divins vous combattez avec vos camarades croisés pour la plus grande gloire de votre divinité.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES

La Sagesse est importante car elle renforce vos sorts et vos pouvoirs mais elle vous permet aussi de pratiquer de meilleurs soins ; mais selon les armes que vous utilisez, vous devrez avoir une Dextérité ou une Force équivalente.

CONNEXION : GUÉRISSEUR

SORTS

- | | |
|--|---|
| 1 ^{er} —armure réfléchissante | 4 ^e —protection contre la mort |
| 2 ^e —protection d'autrui | 5 ^e —guérison mystique de groupe |
| 3 ^e —rapidité | 6 ^e —chirurgie psychique |

DONS

- | | |
|--|--|
| Armes de corps à corps évoluées | Port des armures lourdes |
| Formation ou Maniement des armes longues | Spécialisation martiale (armes de corps à corps évoluées ou armes longues) |
| Persévérance renforcée | |
| Mise à mal des morts-vivants | |

COMPÉTENCES

- | | |
|--------------|------------|
| Intimidation | Mysticisme |
| Médecine | |



CHAMAN STELLAIRE THÈME : EXPLORATEUR

C'est baigné par la lumière des étoiles que vous vous sentez à l'aise et vous parcourez la galaxie pour accomplir vos mystérieux objectifs.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Sagesse est votre caractéristique la plus importante car elle renforce vos sorts et vos pouvoirs. Une bonne Constitution renforce votre résistance.

CONNEXION : CHAMAN STELLAIRE

SORTS

- | | |
|---|--|
| 1 ^{er} —feu follet de compagnie | 4 ^e —tourbillon cosmique |
| 2 ^e —projection de disque de force | 5 ^e —appel du cosmos |
| 3 ^e —dissipation de la magie | 6 ^e —singularité gravitationnelle |

DONS

- | | |
|-----------------|----------------------------------|
| Magie renforcée | Science de la vigueur surhumaine |
| Robustesse | Vigueur surhumaine |

COMPÉTENCES

- Mysticisme
- Perception
- Pilotage



EMPATHE THÈME : PRÊTRE

Vous êtes très réceptif aux émotions des autres et vous les aidez souvent à surmonter ce qui les accable.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Sagesse est votre caractéristique la plus importante car elle renforce vos sorts, vos pouvoirs et vos compétences. Une bonne Dextérité vous aide à éviter d'être blessé.

CONNEXION : EMPATHE

SORTS

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1 ^{er} —partage de la langue | 4 ^e —détection du mensonge |
| 2 ^e —rapport | 5 ^e —modification de mémoire |
| 3 ^e —suggestion | 6 ^e —réalité subjective |

DONS

- | | |
|-----------------|----------------------|
| Magie de guerre | Talent (Psychologie) |
| Magie renforcée | |

COMPÉTENCES

- Mysticisme
- Perception
- Psychologie

XÉNO-DRUIDE THÈME : XÉNO-CHERCHEUR

Toutes les formes de vie, aussi étranges soient-elles, vous inspirent et vous les considérez comme sacrées.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Sagesse est votre caractéristique la plus importante car elle renforce vos sorts et vos pouvoirs. Une bonne Dextérité augmente votre classe d'armure et vous permet de choisir certains dons.

CONNEXION : XÉNO-DRUIDE

SORTS

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 ^{er} —partage de la langue | 4 ^e —tourbillon cosmique |
| 2 ^e —pattes d'araignée | 5 ^e —télépathie |
| 3 ^e —don des langues | 6 ^e —refuge sanctuarisé |

DONS

- | | |
|-----------------|----------------------|
| Aisance | Résistance améliorée |
| Magie renforcée | |

COMPÉTENCES

- Mysticisme
- Sciences de la vie
- Survie

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUES

VAISSEAUX
SPATIAUX

MAGIE
ET SORTS

MENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

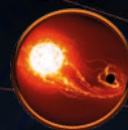
SOLARIEN

POINTS D'ENDURANCE

7 + MODIFICATEUR DE CONSTITUTION

7 PV

Les étoiles régissent le mouvement des planètes avec leur force gravitationnelle, engendrent la vie par leur lumière et par leur chaleur et consomment les mondes quand elles se transforment en supernovas ou en trous noirs. Vous savez que ces actes de création et de destruction ne sont pas en opposition mais que ce sont les deux composantes d'un cycle naturel. Vous aspirez à être un agent de ce cycle, un guerrier éclair ayant la capacité de manipuler la puissance même des étoiles. Ayant toujours à votre disposition des particules d'énergie fondamentale ou entropique, vous pouvez manipuler cette essence en combat pour créer des armes et des armures de lumière stellaire ou de ténèbres dévorantes. Que vous ayez été formé dans un temple ou que vous ayez découvert seul votre puissance, vous vous reconnaissez comme partie intégrante d'une ancienne tradition, une force de préservation et d'annihilation.

CARACTÉRISTIQUE
ESSENTIELLE

Votre Charisme vous permet de canaliser l'énergie qui vous relie au cosmos et il s'agit donc de votre Caractéristique essentielle. Une Force élevée vous permet d'être plus efficace dans des combats au corps à corps.

COMPÉTENCES DE CLASSE

RANGS DE COMPÉTENCE PAR
NIVEAU

4 + MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

Acrobaties (Dex)	Mysticisme (Sag)
Athlétisme (For)	Perception (Sag)
Diplomatie (Cha)	Profession (Cha, Int ou Sag)
Discrétion (Dex)	Psychologie (Sag)
Intimidation (Cha)	Sciences physiques (Int)

FORMATIONS

PORT D'ARMURE

Armures légères

MANIEMENT DES ARMES

Armes de corps à corps simples et évoluées ; armes légères

TABLE 4-8 : SOLARIEN

NIVEAU DE CLASSE	BONUS DE BASE À L'AT.	BONUS VIG.	BONUS RÉF.	BONUS VOL.	APTITUDES DE CLASSE	MANIFESTATION SOLAIRE	ARMURE SOLAIRE	ARME SOLAIRE
1	+1	+2	+0	+2	Adepté compétent, manifestation solaire, mode stellaire, révélation stellaire (trou noir, supernova)		CA +1	1d6
2	+2	+3	+0	+3	Révélation stellaire		CA +1	1d6
3	+3	+3	+1	+3	Influence sidérale (2 compétences), spécialisation martiale		CA +1	1d6
4	+4	+4	+1	+4	Révélation stellaire		CA +1	1d6
5	+5	+4	+1	+4	-		CA +1, résistance 5	1d6
6	+6	+5	+2	+5	Révélation stellaire		CA +1, résistance 5	2d6
7	+7	+5	+2	+5	Attaques foudroyantes		CA +1, résistance 5	2d6
8	+8	+6	+2	+6	Révélation stellaire		CA +1, résistance 5	2d6
9	+9	+6	+3	+6	Révélation stellaire		CA +1, résistance 5	3d6
10	+10	+7	+3	+7	Révélation stellaire		CA +2, résistance 10	3d6
11	+11	+7	+3	+7	Influence sidérale (4 compétences)		CA +2, résistance 10	3d6
12	+12	+8	+4	+8	Révélation stellaire		CA +2, résistance 10	4d6
13	+13	+8	+4	+8	Assaut du solarien		CA +2, résistance 10	5d6
14	+14	+9	+4	+9	Révélation stellaire		CA +2, résistance 10	6d6
15	+15	+9	+5	+9	-		CA +2, résistance 15	7d6
16	+16	+10	+5	+10	Révélation stellaire		CA +2, résistance 15	8d6
17	+17	+10	+5	+10	Révélation stellaire		CA +2, résistance 15	9d6
18	+18	+11	+6	+11	Révélation stellaire		CA +2, résistance 15	10d6
19	+19	+11	+6	+11	Influence sidérale (6 compétences)		CA +2, résistance 15	11d6
20	+20	+12	+6	+12	Paragon stellaire, révélation stellaire		CA +2, résistance 20	12d6

ADEPTE COMPÉTENT Niveau 1

Au cours du processus qui vous a conduit à devenir un solarien, vous avez bénéficié d'entraînements et de formations supplémentaires. Choisissez deux compétences et ajoutez-les à votre liste de compétences de classe.

MANIFESTATION SOLAIRE (SUR) Niveau 1

Au niveau 1, vous gagnez une manifestation physique de votre puissance stellaire. La forme passive de cette manifestation solaire, quand elle n'est pas utilisée, est un fragment d'énergie stellaire un peu plus petit qu'un poing, qui flotte près de votre tête. Quand elle est activée, cette manifestation peut prendre deux formes : celle d'une arme, ou celle d'une armure. Au premier niveau de solarien, vous devez choisir une de ces manifestations (soit l'armure, soit l'arme). Vous choisissez aussi si votre manifestation solaire (quelle que soit sa forme) brille légèrement d'une couleur semblable à celle d'une étoile (dont le bleu, le rouge, le blanc ou le jaune) ou si elle est aussi ténébreuse qu'un trou noir. Une manifestation solaire brillante, quelle que soit sa forme, projette une faible lumière dans un rayon de 6 mètres. En tant qu'action simple, vous pouvez masquer cette lumière, ou ces ténèbres, afin de vous fondre dans le décor ou être discret mais dès que vous activez un mode stellaire (voir page 102), la luminosité ou les ténèbres reviennent immédiatement. Une fois effectués, ces choix ne peuvent être modifiés.

Vous êtes le seul à pouvoir interagir avec votre manifestation solaire qu'elle soit sous forme de fragment, d'arme ou d'armure. Aucune autre créature et aucun effet ne peuvent avoir une quelconque influence sur votre manifestation solaire et on ne peut ni vous désarmer, ni détruire sa forme.

Arme solaire

D'une main, vous pouvez modeler votre fragment solaire pour lui donner la forme d'une arme de corps à corps constituée d'énergie stellaire. Cette arme est faite de lumière ou de ténèbres solides, en fonction de l'apparence choisie pour votre manifestation solaire, mais elle peut avoir la forme de votre choix. Des armes de corps à

corps normales comme les haches, les épées et les lances sont les plus communes mais d'autres formes, comme une grande rune d'énergie stellaire, une masse de vrilles éclatantes ou un gant de puissance recouvrant votre main, sont également possibles. L'aspect général de votre arme n'a aucune influence sur son fonctionnement et ne vous confère aucun pouvoir spécial comme une allonge. Une fois que vous avez défini son aspect général, vous ne pouvez en changer tant que vous n'avez pas gagné un niveau de solarien.

Votre arme solaire s'utilise comme une arme de corps à corps cinétique évoluée à une main et vous savez automatiquement la manier. Au niveau 1, déterminez si votre arme inflige des dégâts contondants, tranchants ou perforants. Vous pouvez modifier le type de dégâts infligés à chaque fois que vous gagnez un niveau de solarien. Votre arme solaire inflige des dégâts égaux à 1d6 + votre modificateur de Force. Ces dégâts augmentent de +1d6 aux niveaux 6, 9, 12 puis à chaque niveau supplémentaire. Les cristaux de combat solariens (voir page 170) peuvent augmenter les dégâts de votre arme solaire.

Former ou disperser votre arme solaire est une action de mouvement qui demande le même effort que de dégainer ou de rengainer une arme (et peut être combinée avec un déplacement en une seule action de mouvement ou utilisée avec le don Arme en main). Votre arme solaire se dissipe automatiquement si vous la lâchez.

Armure solaire

Vous pouvez modeler votre fragment solaire pour qu'il se transforme en armure constituée d'énergie stellaire qui enveloppe votre corps. Cette armure semble faite de lumière ou de ténèbres solides, en fonction de l'apparence choisie pour votre manifestation solaire. Cependant, elle peut prendre la forme générale de votre choix que ce soit des plaques d'armures brillantes d'énergie stellaire solidifiée, une tenue d'énergie crépitante moulée sur votre corps ou une aura de plasma stellaire. L'aspect général de votre armure n'influe pas sur son fonctionnement et ne lui confère pas la moindre propriété spéciale. Une fois que vous avez choisi son aspect général, vous ne pouvez le modifier tant que vous ne gagnez pas un niveau de solarien.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Votre armure solaire vous octroie un bonus d'altération de +1 aussi bien à votre classe d'armure cinétique qu'à votre classe d'armure énergétique. Ce bonus est de +2 au niveau 10. Votre armure est compatible avec une armure légère mais elle ne vous accorde aucun avantage si vous portez une armure lourde. Au niveau 5, vous gagnez également une résistance aux énergies de 5 tant que votre armure est activée. Quand vous l'activez, vous choisissez entre une résistance au froid et une résistance au feu et, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez modifier le type d'énergie auquel vous voulez résister. Cette résistance augmente de 5 points au niveau 10 puis de 5 points supplémentaires tous les 5 niveaux. Activer ou désactiver votre armure solaire est une action de mouvement.

MODE STELLAIRE (SÜR) Niveau 1

Les forces stellaires auxquelles vous pouvez faire appel sont synchronisées soit avec les photons (représentant la chaleur, la lumière et le plasma émis par les étoiles), soit avec les gravitons (représentant la force gravitationnelle des étoiles qui leur permettent d'attirer les corps et de les emprisonner). L'ultime manifestation de la puissance des photons est la supernova, quand toute l'énergie d'une étoile est expulsée de l'astre ; l'ultime manifestation de la puissance des gravitons est le trou noir, quand la gravité est telle que rien, pas même la lumière, ne peut lui échapper. L'équilibre entre ces deux forces cosmiques opposées est la source de votre pouvoir et les modes stellaires représentent votre lien avec l'une ou l'autre de ces forces, ou les deux, un lien fluctuant en fonction de l'utilisation de vos révélations stellaires.

Quand vous êtes en combat, vous accédez à un état d'alignement métaphysique avec les puissances cosmiques. Au début de votre premier tour de combat, si vous êtes conscient, vous devez opter pour un de ces trois modes : graviton, photon ou désynchronisé (voir ci-dessous). Si vous choisissez le mode graviton ou photon, vous gagnez 1 point d'harmonisation dans ce mode.

Au début de chaque tour de combat suivant, soit vous conservez votre mode stellaire actuel, soit vous devenez désynchronisé. Si vous choisissez de conserver votre mode, vous gagnez un nouveau point d'harmonisation pour ce mode. Tant que vous avez 1 ou 2 points d'harmonisation dans un mode, vous êtes synchronisé avec ce mode. Une fois que vous avez 3 points, vous êtes harmonisé avec ce mode. Certaines de vos révélations stellaires sont des révélations ultimes qui ne peuvent être utilisées que si vous êtes harmonisé à un mode. Quand vous êtes harmonisé, vous ne pouvez gagner d'autres points d'harmonisation pour ce mode mais vous demeurez harmonisé jusqu'à la fin du combat, jusqu'à ce que votre mode stellaire se termine ou jusqu'à ce que vous soyez désynchronisé. Si vous choisissez d'être désynchronisé, vous perdez tous les points d'harmonisation que vous aviez acquis. Au début de votre prochain tour, vous pouvez opter pour un nouveau mode stellaire ou rester désynchronisé.

À la fin d'un combat, votre mode stellaire se termine. Si vous perdez connaissance au cours d'une rencontre, vous êtes désynchronisé. Si vous reprenez connaissance et que la menace est toujours présente, vous pouvez choisir un mode stellaire dès votre premier tour après votre réveil comme si c'était votre premier round de combat. Si le combat se termine avant que vous ayez repris connaissance, votre mode stellaire s'achève. Si vous n'aviez pas choisi de mode stellaire, pour une raison ou pour une autre, vous êtes considéré comme désynchronisé en ce qui concerne vos révélations stellaires.

Quand vous n'êtes pas en combat, vous ne pouvez avoir recours à un mode stellaire. Ce pouvoir ne se manifeste que dans des situations critiques au cours desquelles votre entraînement prend le dessus et connecte votre esprit à l'univers. Il est nécessaire que vous

couriez un danger pour que votre mode stellaire s'active, vous devez donc être confronté à un ennemi majeur (voir page 242). S'il y a un doute pour savoir si oui ou non vous pouvez avoir recours à vos modes, c'est au MJ de trancher. Cela signifie aussi que votre mode stellaire peut se terminer avant la fin de ce qui était à l'origine un combat dangereux, quand il ne reste plus que des adversaires mineurs contre lesquels vous ne craignez rien.

Mode graviton

- Quand vous optez pour le mode graviton, vous gagnez 1 point d'harmonisation gravitationnelle et vous êtes synchronisé avec les gravitons. Certaines de vos révélations stellaires sont des pouvoirs gravitationnels et ils sont plus puissants si vous êtes synchronisé avec les gravitons. Tant que c'est le cas, vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +1 à vos jets de Réflexes. Ce bonus augmente de 1 point tous les 9 niveaux de solarien.

Mode photon

- Quand vous optez pour le mode photon, vous gagnez 1 point d'harmonisation photonique et vous êtes synchronisé avec les photons. Certaines de vos révélations stellaires sont des pouvoirs photoniques et ils sont plus puissants si vous êtes synchronisé avec les photons. Tant que c'est le cas, vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +1 à vos jets de dégâts (ce qui inclut les jets de dégâts pour vos pouvoirs stellaires). Ce bonus augmente de 1 point tous les 6 niveaux de solarien.

Désynchronisé

- Tant que vous êtes désynchronisé, vous ne gagnez aucun point d'harmonisation et vous n'êtes synchronisé ni avec les gravitons, ni avec les photons. Vous ne bénéficiez donc d'aucun avantage particulier.

RÉVÉLATION STELLAIRE Niveau 1

En gagnant de l'expérience, vous découvrez de nouveaux secrets sur les pouvoirs de l'énergie, de la gravité, des étoiles et d'autres sources fondamentales de puissance cosmique. Cela vous permet de canaliser ces forces et de faire usage de prodigieux pouvoirs. Au niveau 1, vous apprenez automatiquement les révélations stellaires trou noir et supernova. Au niveau 2 puis tous les 2 niveaux suivants, vous apprenez une nouvelle révélation stellaire. Sauf si le contraire est indiqué, vous ne pouvez pas choisir deux fois la même révélation. Vous pouvez opter pour la révélation stellaire de votre choix mais si vous en avez plus qui sont liées aux photons qu'aux gravitons, ou l'inverse, il est plus difficile de s'harmoniser avec l'élément le moins représenté (voir Révélations déséquilibrées page 104). La liste des révélations stellaires débute page 103.

Pour chaque révélation stellaire est normalement indiqué quel type d'action est requis. Si ce n'est pas le cas et qu'elle modifie une autre action (comme un jet d'attaque ou un test de compétence), elle peut être utilisée comme faisant partie intégrante de cette action. Si une révélation stellaire autorise un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le DD est égal à 10 + la moitié de votre niveau de solarien + votre modificateur de Charisme. S'il est indiqué pour une révélation qu'elle perdure pendant 1 round ou jusqu'à ce que vous quittiez votre mode, on prend la période la plus longue. Il n'est pas nécessaire d'être en combat pour utiliser des révélations stellaires, mais puisque vous ne pouvez avoir recours à un mode stellaire sans affrontement, toute révélation qui perdure pendant 1 round ou tant que vous êtes dans un mode stellaire ne dure qu'un seul round si vous n'êtes pas en combat.

INFLUENCE SIDÉRALE (SUR) Niveau 3

Même si vous n'êtes pas en combat, vous pouvez puiser dans les forces stellaires en utilisant les propriétés des gravitons ou des photons pour modifier l'utilisation de vos compétences. Au niveau 3, choisissez deux compétences dans les listes ci-dessous, une dans la liste Compétences liées aux gravitons et l'autre dans la liste Compétences liées aux photons. Au niveau 11 puis au niveau 19, choisissez deux autres compétences. À chaque fois que vous sélectionnez des compétences, choisissez-en une dans chacune des listes.

Pour utiliser votre influence sidérale, vous devez méditer 1 minute puis choisir soit des compétences gravitationnelles, soit des compétences photoniques. Quand vous tentez un test avec une des compétences du type choisi (graviton ou photon), vous pouvez lancer 1d6 et ajouter le résultat en tant que bonus d'intuition pour votre test. Ce pouvoir dure jusqu'à ce que vous combattiez, que vous perdiez connaissance, que vous dormiez ou que vous méditiez pour choisir une autre catégorie de compétences. Vous pouvez réactiver ce pouvoir en méditant à nouveau pendant 1 minute.

- **Compétences liées aux gravitons :** Bluff (Cha), Déguiement (Cha), Discrétion (Dex), Mysticisme (Sag), Psychologie (Sag)
- **Compétences liées aux photons :** Culture (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Médecine (Int), Survie (Sag)

SPÉCIALISATION MARTIALE (EXT) Niveau 3

Vous obtenez le don bonus de Spécialisation martiale pour chaque type d'arme que vous savez manier grâce à cette classe. Si vous avez sélectionné l'arme solaire pour votre manifestation solaire, elle bénéficie des avantages de Spécialisation martiale comme si elle était une arme de corps à corps évoluée.

ATTAQUES FOUDROYANTES (EXT) Niveau 7

Votre maîtrise du combat au corps à corps vous permet d'effectuer plusieurs attaques avec une meilleure précision. Quand vous effectuez une attaque à outrance uniquement avec des armes de corps à corps, vous subissez un malus de -3 à chaque jet d'attaque et non le malus normal de -4.

RÉVÉLATIONS ULTIMES Niveau 9

Au niveau 9 puis de nouveau au niveau 17, vous gagnez deux puissantes révélations stellaires. Choisissez deux révélations dans la liste des révélations ultimes : une liée aux gravitons et l'autre aux photons. La liste des révélations ultimes débute page 107.

Les révélations ultimes sont de puissantes révélations stellaires qui nécessitent d'être harmonisées avec les gravitons ou les photons. Après avoir utilisé une révélation ultime, votre mode stellaire redévie immédiatement désynchronisé.

ASSAUT DU SOLARIEN (EXT) Niveau 13

Quand vous effectuez une attaque à outrance, vous pouvez porter jusqu'à trois attaques au lieu de deux. Ces attaques subissent un malus de -6 au lieu de -4. Si vous avez l'aptitude de classe attaques foudroyantes, ces attaques s'effectuent avec un malus de -5 tant qu'elles sont toutes des attaques de corps à corps.

PARANGON STELLAIRE (SUR) Niveau 20

Vous êtes un parent spirituel des étoiles. En tant qu'action de mouvement, vous pouvez augmenter ou réduire d'un cran le niveau de luminosité sur un rayon de 9 mètres autour de vous. Quand vous activez un mode stellaire, vous gagnez immédiatement 2 points d'harmonisation du type sélectionné et vous êtes considéré comme

synchronisé. Quand vous conservez votre mode actif au début d'un nouveau tour, vous gagnez 2 points d'harmonisation au lieu d'un seul ce qui vous permet d'être harmonisé en 2 rounds.

De plus, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour gagner suffisamment de points d'harmonisation pour être harmonisé dès le premier round de combat (mais pas après avoir utilisé une révélation ultime) ou dépenser 1 point de persévérance au début de votre tour de combat pour échanger tous vos points d'harmonisation d'un type contre le même nombre de points d'un autre type. Par exemple, vous pouvez passer d'un état d'harmonisation avec le mode graviton à un état d'harmonisation avec le mode photon.



Révélation liée aux gravitons



Révélation liée aux photons

RÉVÉLATIONS STELLAIRES

Vous apprenez vos premières révélations stellaires au niveau 1 (trou noir et supernova) et vous en apprenez une nouvelle au niveau 2 puis tous les 2 niveaux suivants. Les révélations stellaires nécessitent que vous ayez un niveau minimum et elles sont organisées en fonction. De plus, chacune d'elle est marquée d'un symbole (voir ci-dessus) qui indique si elle est liée aux gravitons ou aux photons.

Niveau 1

Chaque solarien gagne les révélations stellaires suivantes au niveau 1.

Supernova (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les photons, en tant qu'action simple, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts de feu plus 1d6 de dégâts de feu supplémentaires par niveau de solarien à toutes les créatures situées à moins de 3 mètres de vous. Une créature qui réussit un jet de Réflexes réduit les dégâts de moitié. Au niveau 9, toutes les créatures sur 4,5 mètres autour de vous sont affectées et, au niveau 17, vous pouvez augmenter cette portée à 6 mètres. Après avoir utilisé cette révélation, vous êtes immédiatement désynchronisé. Supernova s'utilise comme une révélation ultime pour tous les pouvoirs qui y font référence.

Trou noir (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les gravitons, en tant qu'action simple, vous pouvez attirer toutes les créatures situées à moins de 6 mètres de vous. Vous choisissez quelles créatures sont affectées et celles qui ne le sont pas. Chaque cible doit réussir un jet de Vigueur ou être attirée de 3 mètres vers vous. La portée de cette révélation et la distance d'attraction augmentent de 1,50 mètre au niveau 5 et tous les 4 niveaux suivants. Les objets solides ne bloquent pas ce pouvoir mais toute créature qui en heurte un cesse de se rapprocher de vous. Les créatures déplacées par ce pouvoir ne provoquent pas d'attaques d'opportunités à cause de ce mouvement. Après avoir utilisé cette révélation, vous êtes immédiatement désynchronisé. Trou noir s'utilise comme une révélation ultime pour tous les pouvoirs qui y font référence.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

RÉVÉLATIONS DÉSÉQUILIBRÉES

Si vous vous focalisez trop sur un type de révélations, vous perdez votre alignement harmonieux avec les puissances cosmiques auxquelles vous avez accès. Vous pouvez avoir une révélation de plus dans une catégorie (soit liée aux gravitons, soit aux photons) par rapport à l'autre sans risquer une pénalité. Si vous avez au moins deux révélations de plus dans une catégorie, vous êtes considéré synchronisé avec un mode stellaire quand vous avez entre 1 et 3 points d'harmonisation et vous ne pouvez être harmonisé avec l'un ou l'autre des modes tant que vous n'avez pas 4 points d'harmonisation. Par exemple, si vous avez trois révélations liées aux photons et une seule liée aux gravitons, il vous faut 4 points d'harmonisation photonique pour être harmonisé avec le mode photon et 4 points d'harmonisation gravitationnelle pour être harmonisé avec le mode graviton.

Niveau 2

Vous devez être au moins de niveau 2 pour choisir ces révélations stellaires.

Ancrage gravitationnel (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez former un lien gravitationnel entre vous et la surface sur laquelle vous vous trouvez ou avec les objets que vous tenez. Cela vous octroie un bonus de +4 à votre CA contre les manœuvres offensives bousculade, repositionnement et croc-en-jambe, si vous avez choisi de vous lier à la surface sur laquelle vous vous trouvez, ou celle de désarmement si vous êtes lié aux objets que vous tenez. Le bonus dure 1 round ou jusqu'à ce que votre mode graviton cesse. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ancrage gravitationnel actif à la fois.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez activer cette révélation en réaction quand vous êtes la cible des manœuvres offensives désarmement, bousculade, repositionnement et croc-en-jambe auquel cas le pouvoir n'agit que contre cette attaque.

Charge stellaire (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez vous envelopper de feu stellaire et charger sans les pénalités (voir page 248).
Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, à la fin de la charge vous pouvez remplacer l'attaque de corps à corps par bousculade. Que vous réussissiez ou non la bousculade, la cible subit 2d6 points de dégâts de feu (jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié). Ces dégâts augmentent de 1d6 au niveau 6 puis tous les 2 niveaux suivants.

Emprise gravitationnelle (Sur)

- Cette révélation vous permet de déplacer des objets à distance comme avec le sort *main psychocinétique* (voir page 360).
Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour immobiliser, soulever ou déplacer une créature de taille M ou plus petite. La cible peut tenter un jet de Vigueur pour annuler cet effet. Tant qu'elle y est soumise, la créature ne peut se déplacer mais peut effectuer d'autres actions normales. Ce pouvoir se conforme à toutes les restrictions du sort à l'exception de la limite de poids mais vous ne pouvez soulever une créature à plus de 1,50 mètre du sol. Quand vous utilisez une action simple pour vous concentrer afin de maintenir votre emprise, la cible peut tenter un nouveau jet de sauvegarde pour échapper à cet effet. Une fois qu'une créature a réussi un jet de sauvegarde contre ce pouvoir, elle est immunisée contre toute nouvelle utilisation de cette révélation pendant 24 heures.

Illumination (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez éclairer une zone de 9 mètres de rayon pendant 1 minute. À chaque fois que vous activez cette révélation, vous choisissez entre un éclairage vif, normal ou faible. En tant qu'action simple, vous pouvez provoquer un flash de lumière vive qui oblige une créature à moins de 9 mètres à réussir un jet de Réflexes ou être aveuglée pendant 1 round. Une fois que vous avez pris pour cible une créature avec illumination, vous ne pouvez plus utiliser cette révélation contre elle pendant 10 minutes. Les créatures aveugles ou dépourvues d'organes visuels ne peuvent être affectées.

Quand vous produisez un flash de lumière en tant qu'action simple et que vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez choisir d'éblouir pendant 1 round tous vos adversaires à portée (pas de jet de sauvegarde).

Matière noire (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez puiser dans les propriétés de la matière noire pour augmenter votre densité, ce qui vous permet de résister aux dégâts physiques. Vous obtenez Réduction des dégâts 1/–, puis RD 2/– au niveau 6 et cette valeur augmente de 1 point de plus tous les 3 niveaux supplémentaires de solarien. Cet avantage perdure 1 round ou jusqu'à la fin de votre mode graviton.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, votre RD gagné grâce à matière noire est égal à la moitié de votre niveau de solarien.

Radiation (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez émettre des radiations de basse intensité. Les créatures à moins de 1,50 mètre de vous doivent réussir un jet de Vigueur ou être fiévreuses. Une créature fiévreuse se remet dès qu'elle quitte la zone d'effet et une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre vos radiations pendant 24 heures. C'est un effet d'empoisonnement (voir page 415). Les radiations perdurent pendant 1 round ou jusqu'à ce que vous quittiez le mode photon.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, le rayon d'effet de cette révélation est de 3 mètres.

Revêtement plasmique (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez remplacer les dégâts normaux de vos attaques de corps à corps par des dégâts de feu (les attaques sont toujours effectuées contre la CAE ou la CAC de la cible en fonction de l'arme). Cet avantage perdure pendant 1 round ou jusqu'à ce que vous quittiez le mode photon.
Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, les attaques effectuées avec revêtement plasmique infligent des dégâts supplémentaires de feu égaux à la moitié de votre niveau de solarien.

Variation gravitationnelle (Sur)

- Vous pouvez augmenter ou réduire l'attraction gravitationnelle entre vous et le terrain environnant. Vous pouvez ajouter un bonus égal au tiers de votre niveau de solarien (minimum +1) à vos tests d'Athlétisme pour escalader, sauter ou nager pour une action au cours de laquelle vous effectuez un test de compétence. De plus, en réaction si vous tombez, vous pouvez réduire de moitié les dégâts dus à la chute. Au niveau 6, vous pouvez vous déplacer pendant 1 round sur des surfaces verticales et même à l'envers sur des plafonds. Ce pouvoir s'utilise comme *pattes d'araignée* mais vous avez les mains libres et vous pouvez aussi courir. Vous devez terminer votre déplacement sur une surface sur laquelle vous pouvez tenir normalement. Si vous achevez votre déplacement alors que vous

êtes sur une surface verticale ou au plafond, vous tombez à moins de réussir un test d'Athlétisme pour vous accrocher à la surface et rester en position.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, le bonus dont vous bénéficiez pour vos tests d'escalade, de saut ou de nage est doublé.

Niveau 6

Vous devez être au moins de niveau 6 pour choisir ces révélations stellaires.

Anti-gravité (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez voler à votre vitesse normale. Vous devez terminer votre déplacement au sol ou tomber. À partir du niveau 12 il n'est pas nécessaire d'atterrir pour utiliser à nouveau ce pouvoir si vous enchaînez immédiatement avec une nouvelle action de mouvement. Pour votre dernière action du tour, vous devez toujours atterrir ou tomber.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, votre vitesse de vol avec cette révélation est augmentée de 3 mètres.

Couronne solaire (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez vous envelopper d'une aura de plasma incandescent. Vous gagnez résistance au froid 10 et toute créature adjacente qui vous touche avec une arme naturelle ou une arme de corps à corps subit 2d6 points de dégâts de feu. La couronne solaire dure 1 round ou jusqu'à ce que vous quittiez le mode photon. Au niveau 12, les dégâts sont de 3d6 et la résistance au froid est de 15. Au niveau 18, les dégâts sont de 4d6 et la résistance au froid est de 20.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, toute créature qui commence son tour adjacente à vous alors que votre couronne est activée subit des dégâts de feu égaux à la moitié de votre niveau de solarien.

Éclat de vie (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour récupérer un nombre de points de vie égal à deux fois votre niveau de solarien. Une fois que vous avez utilisé cette révélation, vous ne pouvez y avoir de nouveau recours avant d'avoir récupéré des points d'endurance au cours d'un repos de 10 minutes.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de solarien.

Écrasement (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez augmenter les effets de la gravité sur les organes internes ou les fonctions vitales d'une cible située à moins de 9 mètres qui aura du mal à agir normalement. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être chancelante pendant 1 round. Cette révélation affecte également les créatures artificielles. Vous pouvez maintenir cet effet à chaque round avec une action de mouvement mais la cible peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à chaque fois pour y mettre un terme. Une fois qu'une créature a réussi un jet de sauvegarde ou une fois l'effet terminé, vous ne pouvez la prendre de nouveau pour cible pendant 24 heures.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour également étourdir la cible pendant 1 round. Si vous maintenez l'effet de round en round, la victime reste chancelante mais cela ne prolonge pas l'effet d'étourdissement.

Lueur hypnotique (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez convaincre une créature vivante qu'elle peut vous faire confiance. Ce pouvoir s'utilise comme le sort *charme-personne* (voir page 344) mais avec une durée de 1 round par niveau de solarien. Quand l'effet se termine, si vous n'êtes pas dans la ligne de vue de la cible, et que cette dernière n'est pas engagée dans une activité qu'elle n'aurait jamais faite sans être charmée, elle ne se rend pas compte qu'elle a été influencée ou qu'elle a agi de manière inhabituelle à moins que quelqu'un ne le lui fasse remarquer. Tant qu'une cible est soumise à cet effet, vous ne pouvez utiliser ce pouvoir sur une autre. De plus, une fois que vous avez tenté de charmer une créature, que vous ayez réussi ou non, vous ne pouvez plus tenter de charmer la même créature pendant 24 heures. Votre influence sur la victime s'achève à la fin de la durée du pouvoir et il est probable qu'elle cesse de faire ce que vous lui aviez demandé. Au niveau 9, leur hypnotique est l'équivalent du sort *charme-monstre* (voir page 344).

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé et que vous réussissez à charmer une créature avec ce pouvoir, vous pouvez aussi lui ordonner d'approcher, de fuir ou de s'arrêter à son prochain tour comme avec le sort *injonction* (pas de jet de sauvegarde ; voir page 359).

Orbite ardente (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez vous déplacer à votre vitesse en bénéficiant d'un camouflage contre toute attaque effectuée contre vous pendant ce mouvement et vous pouvez laisser derrière vous une traînée de feu dans chaque espace traversé. Les flammes durent 1 round et infligent 2d6 points de dégâts de feu à quiconque les traverse. Vous ne pouvez vous déplacer dans l'espace occupé par une créature pendant ce déplacement. Si vous utilisez orbite ardente une nouvelle fois, toutes les flammes précédemment générées se dissipent. Les dégâts infligés augmentent de 1d6 au niveau 8 et tous les 2 niveaux suivants.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, toute créature qui subit des dégâts à cause des flammes est enflammée (1d6 dégâts de feu ; voir page 275).

Perception astrologique (Sur)

- Vous pouvez ressentir les déplacements de tous les corps célestes qui vous influencent afin d'avoir un aperçu des événements à venir. Une fois par jour, en tant qu'action complexe, vous pouvez tenter de déterminer si une de vos actions aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir immédiat. Cet effet fonctionne comme celui du sort *augure* (voir page 342) et votre niveau effectif de lanceur de sorts est égal à votre niveau de solarien. Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour utiliser de nouveau cette révélation au cours de la même journée mais vous ne pouvez y avoir recours plus d'une fois par heure.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez voir jusqu'à une heure dans le futur (au lieu d'une demi-heure comme pour le sort *augure*) quand vous utilisez cette révélation.

Poussée gravitationnelle (Sur)

- En tant qu'action complexe, vous pouvez effectuer une manœuvre offensive désarmement ou croc-en-jambe contre une cible située à moins de 9 mètres. Utilisez votre modificateur de Charisme au lieu de votre modificateur de Force et vous bénéficiez d'un bonus de +4 à ce jet d'attaque qui n'est pas cumulable avec le bonus accordé par le don Science de la manœuvre offensive.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, si vous désarmez une cible avec ce pouvoir et que vous avez les mains libres, l'objet lâché s'envole vers vous et vous pouvez le rattraper. Si vous effectuez un croc-en-jambe avec ce pouvoir, vous pouvez attirer la cible de 3 mètres dans votre direction.

Reflet (Sur)

- Vous pouvez renvoyer les attaques à distance vers vos ennemis. Si vous avez choisi une action de défense totale au cours de votre dernier tour, ou si vous combattiez de manière défensive, et que vous dépensez 1 point de persévérance, vous pouvez, en réaction, renvoyer une attaque à distance qui vous a raté. Choisissez une nouvelle cible à moins de 9 mètres et effectuez une attaque à distance avec un malus de -4. Si votre attaque touche, la nouvelle cible subit des dégâts comme si elle avait été visée par l'attaque initiale.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous ne subissez pas le malus de -4 pour renvoyer l'attaque.

Niveau 10

Vous devez être au moins de niveau 10 pour choisir ces révélations stellaires.

Distorsion de discrétion (Sur)

- Vous pouvez manipuler la lumière, les sons et même les vibrations autour de votre corps pour être difficilement détectable. En tant qu'action de mouvement, vous pouvez bénéficier d'un bonus de +4 à vos tests de Discrétion. Cet effet dure 1 round, où jusqu'à ce que vous quittiez le mode graviton.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez utiliser cette révélation pour réduire drastiquement les émissions sensorielles afin de pouvoir tenter un test de Discrétion même si on vous observe directement ou si vous ne disposez d'aucun abri et ne bénéficiez d'aucune diversion. Vous n'êtes pas invisible, simplement difficile à distinguer clairement et si une créature vous observait avant votre test de Discrétion, elle reste consciente de l'endroit où vous vous trouvez jusqu'à ce que vous atteigniez un endroit où vous dissimuler. La distorsion de discrétion se termine si vous attaquez, si une de vos actions oblige une créature à effectuer un jet de sauvegarde ou au début de votre prochain tour, à moins d'utiliser immédiatement une autre action de mouvement pour utiliser cette révélation.

Fournaise spirituelle (Sur)

- Vous pouvez emmagasiner l'énergie interne de votre physiologie ce qui vous permet d'amplifier vos processus vitaux. En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance. Si vous souffrez d'un mal quelconque (une malédiction, une maladie, une drogue ou un poison), vous pouvez immédiatement tenter un nouveau jet de sauvegarde contre le DD normal de l'affliction. Si vous réussissez, vous en êtes immédiatement débarrassé (quel que soit le nombre normal de jets de sauvegardes réussis nécessaire pour être guéri). Une fois que vous avez utilisé cette révélation, vous ne pouvez y avoir de nouveau recours avant d'avoir récupéré des points d'endurance après un repos de 10 minutes.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous pouvez aussi utiliser cette révélation pour mettre fin à un des états suivants : hémorragie, aveuglé, enflammé, recroquevillé, ébloui, épuisé, fatigué, effrayé, paniqué, secoué ou fiévreux.

Niveau 14

Vous devez être au moins de niveau 14 pour choisir ces révélations stellaires.

Bouclier gravitationnel (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez créer un bouclier constitué d'ondes gravitationnelles compressées. Ce bouclier mineur vous octroie un bonus de circonstance de +1 à votre CA. Il dure 1 round ou jusqu'à ce que vous quittiez le mode graviton.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez créer un disque d'énergies gravitationnelles massives qui est capable de bloquer des attaques. Choisissez un côté de votre case. Le bouclier s'étend en ligne droite sur trois côtés continus centrés sur celui que vous avez choisi. Il octroie un abri contre les attaques provenant de l'autre côté mais pas contre celles qui sont effectuées du côté où vous vous trouvez. Si vous vous déplacez, vous pouvez repositionner votre bouclier avec votre action de mouvement en choisissant un côté différent. Vous devez utiliser une de vos mains pour orienter et maintenir le bouclier gravitationnel. Vous ne pouvez utiliser cette version du bouclier en même temps que le bonus de circonstance à votre CA. Cet effet dure 1 round ou jusqu'à ce que vous quittiez le mode graviton.

Rayon solaire (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez projeter un rayon d'énergie solaire sur une cible à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau de solarien). C'est une attaque à distance contre la CAE de l'adversaire. Si vous touchez, vous infligez 9d6 points de dégâts de feu. Si vous possédez un cristal solarien (voir Les cristaux de combat solariens page 170) qui modifie le type de dégâts infligés par une arme solaire, vous pouvez l'utiliser pour changer le type de dégâts infligés par le rayon solaire. Une fois que vous avez utilisé cette révélation, vous ne pouvez y avoir de nouveau recours avant d'avoir récupéré des points d'endurance après un repos de 10 minutes.

Quand vous êtes synchronisé ou harmonisé, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre jet d'attaque à distance avec cette révélation.

Niveau 16

Vous devez être au moins de niveau 16 pour choisir ces révélations stellaires.

Graviton ultime (Sur)

- Alors que votre capacité à manipuler la gravité augmente, la portée de toutes vos révélations liées aux gravitons (mais pas les révélations ultimes) est doublée. Toutes les révélations gravitationnelles (mais pas les révélations ultimes) que vous avez et qui ciblent une seule créature peuvent désormais en cibler deux simultanément qui doivent être à moins de 6 mètres l'une de l'autre. Vous augmentez aussi la puissance des révélations gravitationnelles suivantes :

Anti-gravité : votre vitesse en vol augmente de 6 mètres.

Ancrage gravitationnel : en tant qu'action de mouvement, vous pouvez utiliser les deux types d'ancrage gravitationnel simultanément.

Variation gravitationnelle : votre bonus s'applique à tous les tests d'Acrobaties et vous ne subissez aucun dégât à cause de la chute.

Reflet : si vous réussissez à dévier une attaque en réaction, vous pouvez continuer à dévier d'autres attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous subissez un malus cumulatif de -2 à votre jet pour chaque tentative supplémentaire de renvoi après la première. Si une attaque renvoyée échoue, vous ne pouvez plus en renvoyer d'autre tant que vous n'utilisez pas de nouveau cette révélation.

Photon ultime (Sur)

- Votre capacité à manipuler la puissance de la lumière augmente considérablement. Le rayon d'action de toute révélation photonique (mais pas les révélations multiples), quand il y en a une, augmente de 3 mètres. Toute révélation photonique (mais pas les révélations ultimes) qui dure 1 round ou jusqu'à ce que vous quittiez le mode photon dure désormais 1d4 rounds si vous n'êtes pas en mode photon. Vous augmentez aussi la puissance des révélations photoniques suivantes :

Perception astrologique : vous pouvez voir deux fois plus loin dans le futur.

Éclat de vie : vous pouvez utiliser cette révélation en tant qu'action rapide au lieu d'une action de mouvement.

Lueur hypnotique : la durée du charme est doublée.

Charge stellaire : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre CAE jusqu'au début de votre prochain tour.

Révélation ultimes

Vous pouvez choisir ces révélations stellaires uniquement lorsque vous obtenez l'aptitude de classe révélations ultimes.

Accélération solaire (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les photons, vous pouvez effectuer une attaque à outrance en tant qu'action simple. De plus, vous et six de vos alliés situés à moins de 9 mètres bénéficiez des effets de *rapidité* (voir page 367) pendant 1 minute après avoir utilisé cette révélation. Au niveau 17, la vitesse supplémentaire due à l'effet de rapidité passe à 18 mètres (pour un maximum de trois fois la vitesse normale d'une créature).

Dilatation du temps (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les gravitons, vous pouvez ralentir le temps pour vos ennemis. En tant qu'action simple, vous pouvez projeter une vague gravitationnelle dans un cône de 9 mètres. Vous choisissez quelles créatures situées dans le cône sont affectées et celles qui ne le sont pas. Chaque cible doit réussir un jet de Vigueur ou être affectée par un effet de *lenteur* (voir page 360) pendant un nombre de rounds égal à votre niveau de solarien. Au niveau 17, même les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde sont affectées par *lenteur* pendant 1 round.

Étoile miniature (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les photons, en tant qu'action simple, vous pouvez créer un simulacre d'étoile. C'est une sphère d'un rayon de 3 mètres qui remplit votre case (ou une de vos cases si vous êtes plus grand qu'une taille M) et tous les espaces à 1,50 mètre de celui-ci. Toute créature qui débute son tour dans un des espaces occupés par l'étoile subit 1d6 points de dégâts de feu tous les 2 niveaux de solarien. Toute créature qui commence

son tour à 1,50 mètre des espaces occupés par l'étoile subit la moitié de ces dégâts. Au niveau 17, vous pouvez créer une étoile de 4,5 mètres de rayon qui affecte votre espace et tous les espaces situés à 3 mètres de rayon (pour un total de 21 espaces).

Les créatures peuvent traverser l'étoile mais elle exerce une attraction gravitationnelle et toute créature qui se trouve à l'intérieur ou à moins de 1,50 mètre d'elle doit dépenser deux fois plus de potentiel de mouvement pour chaque espace traversé qui l'éloigne du cœur de l'étoile. L'astre perdure pendant 1d4+1 rounds et ne se déplace pas même si vous vous en éloignez ultérieurement. Vous êtes immunisé contre tous les effets de votre étoile miniature.

Rayon de lumière (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les photons, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez vous transformer en rayon et vous déplacer à la vitesse de la lumière jusqu'à n'importe quel espace dans votre ligne de vue à longue portée. Vous ne pouvez traverser aucun obstacle susceptible de bloquer, réfléchir ou disperser la lumière. Aucune créature ne peut effectuer d'attaque d'opportunité ou agir en réaction pour interférer avec votre déplacement sauf si elle est capable de réagir plus rapidement que la vitesse de la lumière. Au niveau 17, vous pouvez toucher une créature volontaire ou inconsciente pour la transformer en lumière et l'amener avec vous avec la même action.

Secousse stellaire (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les gravitons, vous pouvez générer en vous déplaçant une violente ondulation pour renverser vos adversaires. En tant qu'action de mouvement, vous pouvez vous déplacer à votre vitesse au sol sans provoquer d'attaque d'opportunité. Toute créature à laquelle vous vous retrouvez adjacent à n'importe quel moment de votre parcours subit 1d8 points de dégâts contondants et doit réussir un jet de Réflexes ou tomber. La créature affectée n'a pas besoin de se tenir sur une surface solide pour tomber et celles qui se trouvent dans les airs, mais adjacentes à vous, tombent par terre si elles ratent leur jet. Les dégâts augmentent de 1d8 tous les 3 niveaux de solarien au-delà du niveau 7. Au niveau 17, vous doublez votre vitesse au sol avec cette révélation.

Trous de ver (Sur)

- Quand vous êtes harmonisé avec les gravitons, en tant qu'action simple, vous pouvez créer deux trous de ver reliés entre eux. Vous devez être adjacent à un des trous et l'autre apparaît n'importe où dans votre ligne de vue à portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau de solarien). Chaque trou de ver est large de 1,50 mètre et apparaît à l'intersection de deux espaces. Vous n'importe quelles créatures de taille G ou de taille inférieure que vous désignez mentalement (vous pouvez désigner « toutes les créatures », « tous les lashuntas » ou des catégories similaires) pouvez vous déplacer entre ces trous de ver. Ceci est considéré comme un déplacement extradimensionnel. Entrer dans un trou de ver transporte instantanément une créature sur un espace adjacent à l'autre trou de ver où la créature peut continuer son déplacement. Les trous de ver perdurent pendant 1 round tous les 2 niveaux de solarien. Au niveau 17, vous pouvez créer trois trous de ver et, en entrant dans l'un d'eux, une créature décide par lequel elle ressortira.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



CHAMPION THÈME : ICÔNE

Vous faites tout pour protéger ceux que vous servez même si pour cela vous devez vous salir les mains.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Force est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher ; la Dextérité et la Constitution vous permettent de demeurer dans l'action.

MANIFESTATION SOLAIRE

Arme solaire

RÉVÉLATIONS SOLAIRES

Ancrage gravitationnel (2°)

Trous de ver (9°)

Anti-gravité (6°)

DONS

Arme de prédilection
(armes de corps à corps évoluées)

Déviations de projectiles
Manœuvrabilité

Attaque éclair

S'avancer

Avance et frappe

Science de l'initiative

COMPÉTENCES

Diplomatie
Intimidation
Psychologie

EXPLORATEUR LUMINEUX THÈME : XÉNO-CHERCHEUR

Vous voyagez vers des planètes inexplorées pour apprendre tout ce que vous pouvez sur leur faune, leur flore et leurs civilisations.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher ; l'Intelligence et la Sagesse augmentent les bonus de vos compétences.

MANIFESTATION SOLAIRE

Armure solaire

RÉVÉLATIONS SOLAIRES

Radiation (2°)

Étoile miniature (9°)

Couronne solaire (6°)

DONS

Arme de prédilection (armes légères)
Concentration polyvalente
Expert en escalade
Manœuvrabilité

Pas de côté
Rapidité fulgurante
Résistance améliorée

COMPÉTENCES

Athlétisme
Mysticisme

Perception
Sciences physiques



MERCENAIRE COSMIQUE THÈME : MERCENAIRE

Vous êtes un combattant aguerri et vous êtes toujours prêt pour votre prochaine mission.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Force est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher ; de plus, le Charisme vous octroie plus de points de persévérance tandis que la Dextérité et la Constitution vous permettent de demeurer dans l'action.

MANIFESTATION SOLAIRE

Arme solaire

RÉVÉLATIONS SOLAIRES

Charge stellaire (2°)

Accélération solaire (9°)

Orbite ardente (6°)

DONS

Arme de prédilection

(armes de corps à corps évoluées)

Combat adaptif

Dur à cuire

Fente

Persévérance renforcée

Robustesse

Science de l'initiative

COMPÉTENCES

Acrobaties

Athlétisme

Intimidation

Perception

PARIA THÈME : HORS-LA-LOI

Vous faisiez partie d'un groupe soudé mais la manifestation de vos pouvoirs a effrayé les membres de votre communauté et ils vous ont banni.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher et pour augmenter votre CA ; le Charisme vous donne plus de points de persévérance.

MANIFESTATION SOLAIRE

Armure solaire

RÉVÉLATIONS SOLAIRES

Matière noire (2°)

Dilatation du temps (9°)

Reflet (6°)

DONS

Arme de prédilection (armes longues)

Maniement des armes longues

Manœuvrabilité

Spécialisation martiale (armes longues)

Tir en mouvement

Tireur insaisissable

Viser

COMPÉTENCES

Acrobaties

Discrétion

Perception

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUES

VAISSEAUX
SPATIAUX

MAGIE
ET SORTS

MENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

SOLDAT

POINTS D'ENDURANCE

7 + MODIFICATEUR DE CONSTITUTION

7 PV

Le conflit fait partie intégrante de la vie. Sur chaque monde qui abrite des organismes vivants complexes, les créatures s'affrontent pour la domination, les ressources, les territoires ou leurs idéaux. Que vous ayez pris les armes pour protéger les autres, pour la gloire, pour vous venger ou tout simplement pour gagner votre vie, vous êtes la parfaite incarnation de cette vérité. Vous êtes un expert du combat sous toutes ses formes mais vous avez tendance à préférer les armes et armures lourdes : plus c'est gros, mieux c'est. Vous pouvez être un militaire de carrière, un jeune mercenaire ou un loup solitaire qui rejette l'autorité mais que ce soit pour combattre au corps à corps ou faire des tirs de barrage tactiques, vous êtes un guerrier aguerri qui n'hésite jamais à essayer des tirs pour protéger ses amis.



CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

La Force vous aide au combat au corps à corps et à porter des armes et des armures Lourdes. Votre Dextérité vous permet d'être plus précis avec vos tirs à distance mais aussi d'esquiver les attaques ennemies. Vous devriez donc choisir soit la Force, soit la Dextérité comme caractéristique essentielle. Une fois effectué, ce choix ne peut plus être modifié. Une forte Constitution vous permet d'encaisser plus de dégâts.

COMPÉTENCES DE CLASSE

RANGS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU

4 + MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

Acrobaties (Dex)	Médecine (Int)
Athlétisme (For)	Pilotage (Dex)
Ingénierie (Int)	Profession (Cha, Int ou Sag)
Intimidation (Cha)	Survie (Sag)

FORMATIONS

PORT D'ARMURE

Armures légères et lourdes

MANIEMENT DES ARMES

Armes de corps à corps simples et évoluées, armes légères, armes longues, armes lourdes, armes de précision et grenades.

TABLE 4-9: SOLDAT

NIVEAU DE CLASSE	BONUS DE BASE À L'AT.	BONUS VIG.	BONUS RÉF.	BONUS VOL.	APTITUDES DE CLASSE
1	+1	+2	+0	+2	Style de combat principal, technique du style de combat principal
2	+2	+3	+0	+3	Don de combat
3	+3	+3	+1	+3	Optimisation d'équipement, spécialisation martiale
4	+4	+4	+1	+4	Don de combat
5	+5	+4	+1	+4	Technique du style de combat principal
6	+6	+5	+2	+5	Don de combat
7	+7	+5	+2	+5	Optimisation d'équipement
8	+8	+6	+2	+6	Don de combat
9	+9	+6	+3	+6	Technique du style de combat principal, style de combat secondaire, technique du style de combat secondaire
10	+10	+7	+3	+7	Don de combat
11	+11	+7	+3	+7	Optimisation d'équipement, assaut du soldat
12	+12	+8	+4	+8	Don de combat
13	+13	+8	+4	+8	Technique du style de combat principal, technique du style de combat secondaire
14	+14	+9	+4	+9	Don de combat
15	+15	+9	+5	+9	Optimisation d'équipement
16	+16	+10	+5	+10	Don de combat
17	+17	+10	+5	+10	Technique du style de combat principal, technique du style de combat secondaire
18	+18	+11	+6	+11	Don de combat
19	+19	+11	+6	+11	Optimisation d'équipement
20	+20	+12	+6	+12	Don de combat, attaque fatale

STYLE DE COMBAT PRINCIPAL Niveau 1

Vous avez un style de combat préféré qui indique quel type de soldat vous êtes. Chaque style de combat regroupe plusieurs techniques de combat que vous apprenez au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience. Vous devez choisir un style de combat à votre premier niveau de soldat et une fois que vous avez fait ce choix, vous ne pouvez plus en changer. La description des styles de combat que vous pouvez choisir se trouve pages 112-115.

TECHNIQUE DU STYLE DE COMBAT PRINCIPAL Niveau 1

Au niveau 1 puis tous les 4 niveaux suivants, vous gagnez une technique du style de combat propre à votre style de combat principal.

DON DE COMBAT Niveau 2

Au niveau 2 puis tous les 2 niveaux suivants, vous gagnez un don bonus en plus de ceux que vous gagnez normalement en progressant. Ces dons bonus doivent être choisis parmi les dons de combat.

À chaque fois que vous gagnez un nouveau don bonus, vous pouvez aussi choisir de remplacer un des dons bonus que vous avez déjà obtenus par un don bonus différent. Le don que vous remplacez ne peut pas être l'un des prérequis pour un autre don ou une autre aptitude. À chaque niveau, vous ne pouvez remplacer qu'un seul don et vous devez décider de le faire au moment où vous gagnez un nouveau don bonus.

OPTIMISATION D'ÉQUIPEMENT Niveau 3

Au niveau 3 puis tous les 4 niveaux suivants, vous apprenez une astuce appelée optimisation d'équipement qui vous permet d'être plus performant avec un type précis d'armes ou d'armures. Choisissez parmi la liste des optimisations d'équipement ci-dessous. Certaines optimisations nécessitent que vous ayez atteint un certain niveau pour les choisir ; ce niveau est indiqué après le nom de l'optimisation.

Arcane d'ancrage (Sur) Niveau 7

- En tant qu'action complexe, vous pouvez effectuer une seule attaque avec une arme magique contre un unique adversaire. S'il s'agit d'une attaque à distance, la cible doit se trouver dans le premier facteur de portée. Même si l'attaque devrait normalement affecter une zone ou plusieurs victimes, elle n'affecte que la cible que vous avez choisie. Si votre attaque touche, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour forcer la cible à tenter un jet de Volonté (DD = 10 + la moitié de votre niveau de soldat + le modificateur de votre caractéristique essentielle). Si la cible rate ce jet, elle ne peut quitter volontairement son espace actuel pendant 1d4 rounds. Cela n'a aucun effet sur les déplacements involontaires mais cela empêche une créature de se téléporter ou d'accéder à un autre plan. Une fois que vous avez touché un adversaire avec cette attaque, qu'elle ait réussi ou non, il est immunisé contre ce pouvoir pendant 24 heures.

Assaut massif (Ext) Niveau 11

- Vos attaques avec des armes lourdes ignorent une partie de la Réduction des dégâts de la cible. Si votre arme lourde ne surpasse pas déjà la Réduction des dégâts de la cible, réduisez-la de 5 points. Au niveau 15, vous réduisez la Réduction des dégâts de la cible de 10 points.

Atout d'armure (Ext)

- Quand vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +1 à votre classe d'armure cinétique.

Dispersion dévastatrice (Ext)

- Vous gagnez un bonus d'intuition de +2 aux dégâts que vous infligez avec des armes qui ont la propriété spéciale dispersion (comme le fusil à dispersion). Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux cibles situées à moins de 3 mètres de vous ; les créatures plus éloignées subissent des dégâts normaux. Ce bonus augmente de 1 point tous les 4 niveaux de soldat.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Expert du corps à corps (Ext)

- Avec vos armes de corps à corps, ajoutez un bonus aux dégâts supplémentaire égal à la moitié de votre bonus de Force.

Gel rapide (Ext) Niveau 7

- Quand vous touchez une créature avec une arme cryogénique, la vitesse de cette créature est réduite de 3 mètres pendant 1 round pour un minimum de 3 mètres.

Immolation plasmique (Ext) Niveau 7

- Vous êtes un expert pour incendier les choses avec des attaques au plasma. Si votre jet d'attaque avec une arme à plasma est égal à 19 (19 sur le d20) et que l'attaque touche la cible, cette dernière est enflammée. Cet état inflige 1d4 points de dégâts de feu si l'arme est de niveau 1-6, 1d8 si l'arme est de niveau 7-14 et 2d8 si l'arme est au moins de niveau 15.

Pluie de balles (Ext)

- Vous gagnez un bonus d'intuition de +1 aux dégâts infligés avec les armes à projectiles. Ce bonus augmente de 1 point tous les 4 niveaux de soldat.

Précision laser (Ext)

- Vous gagnez un bonus d'intuition de +1 avec les armes laser.

Propagation électrique (Ext) Niveau 7

- Quand vous touchez une cible avec une arme de choc, des arcs électriques jaillissent de la victime pour infliger des dégâts d'électricité à une seconde cible située à moins de 3 mètres d'elle. Ces dégâts sont égaux au niveau de l'arme. La cible secondaire doit être la créature la plus proche de la cible d'origine (vous choisissez si plusieurs victimes se trouvent à la même distance).

Cette optimisation d'équipement ne fonctionne pas pour des armes dotées des propriétés spéciales dispersion et explosion. Si vous utilisez cette optimisation avec une arme ayant l'effet critique propagation (voir page 182), la seconde cible de la propagation électrique doit être la même que la cible secondaire de l'effet critique propagation.

Puissante explosion (Ext) Niveau 7

- Quand vous attaquez avec une arme ayant la propriété spéciale explosion et une zone d'effet d'au moins 3 mètres de rayon, vous pouvez augmenter cette zone d'effet de 1,50 mètre de rayon.

Résonance sonore (Ext) Niveau 7

- Quand vous touchez une créature à moins de 9 mètres de vous avec une arme sonore, l'énergie sonore continue à résonner dans le corps de la créature qui est prise au dépourvu pendant 1 round. Si vous touchez plusieurs créatures en même temps (comme avec une arme automatique, à dispersion ou explosive), seule celle qui est la plus proche de vous ou qui se trouve au centre de l'explosion est affectée (vous choisissez si plusieurs cibles sont concernées).

SPÉCIALISATION MARTIALE (EXT) Niveau 3

Vous obtenez le don bonus de Spécialisation martiale pour chaque type d'arme que vous savez manier grâce à cette classe.

STYLE DE COMBAT SECONDAIRE Niveau 9

Vous choisissez un autre style de combat. Une fois ce choix effectué, il ne peut être modifié.

TECHNIQUE DU STYLE DE COMBAT SECONDAIRE Niveau 9

Au niveau 9 puis tous les 4 niveaux suivants, vous gagnez une technique du style de combat propre à votre style de combat secondaire. Pour ces techniques, votre niveau de soldat est égal à votre niveau actuel -8.

ASSAUT DU SOLDAT (EXT) Niveau 11

Quand vous effectuez une attaque à outrance, vous pouvez porter jusqu'à trois attaques au lieu de deux. Ces attaques subissent un malus de -6 au lieu de -4.

ATTAQUE FATALE (EXT) Niveau 20

En tant qu'action simple, vous pouvez effectuer une seule attaque contre un adversaire. Si cette attaque touche et ne le tue pas, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour obliger la créature à réussir un jet de Vigueur ou mourir. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir sur une cible (qu'elle ait ou non été forcée de tenter un jet de Vigueur), elle est immunisée contre votre attaque fatale pendant 24 heures.

STYLES DE COMBAT

Les styles de combat suivant sont les plus répandus parmi les soldats. Pour chacun de ces styles sont indiquées les techniques que vous apprenez en gagnant des niveaux.

Combat arcane

Le combat arcane permet au combattant de renforcer son efficacité grâce à des pouvoirs magiques en s'inspirant de la tradition des guerriers-mages, une tradition remontant bien avant la Faille. Ces techniques permettent l'utilisation de runes magiques pour augmenter la puissance de vos armes. De plus, vous avez accès à des pouvoirs légendaires qui vous confèrent des options magiques quand vous n'avez pas d'arme enchantée en votre possession.

Rune du chevalier sorcier (Sur) Niveau 1

- Vous pouvez enchanter une arme avec un symbole magique, la rune du chevalier sorcier, ce qui lui permet d'agir comme une arme magique pour ce qui est d'affecter des créatures intangibles et de franchir leur Réduction des dégâts. Cela demande 10 minutes et vous ne pouvez enchanter qu'une seule arme à la fois. Si vous enchanter une autre arme avec la rune, celle qui avait été enchantée précédemment en perd les avantages. Quand vous calculez les points de vie et la solidité d'une arme dotée de cette rune, son niveau d'objet est augmenté de 5 points.

Secret du thaumaturge (Sur) Niveau 5

- Quand vous enchantez une arme avec la rune du chevalier sorcier, en plus des avantages normaux, la rune octroie à l'arme une des fusions d'arme suivantes : spectrale, enflammée, glacée, miséricordieuse ou foudroyante. L'arme ne peut pas gagner une fusion qu'elle possède déjà et cette fusion bonus ne compte pas dans le nombre maximum de niveaux de fusion qu'une arme peut avoir en même temps. La fusion bonus se termine quand l'arme n'est plus enchantée avec la rune. Pour plus d'informations sur les fusions, voir page 191.

Puissance légendaire (Sur) Niveau 9

- Vous pouvez faire appel au lien qui vous unit aux héros légendaires qui, il y a une éternité, utilisaient de puissantes armes magiques pour surmonter l'adversité. En tant qu'action de mouvement, quand

vous maniez une arme magique ou une arme enchantée avec la rune du chevalier sorcier, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour mettre un terme à un des états suivants qui vous affecte : hémorragie, enflammé, confus, épuisé, fatigué, pris au dépourvu, imprécis, secoué ou fiévreux. Vous pouvez aussi dépenser 1 point de persévérance pour modifier l'état recroquevillé en effrayé ou changer l'état effrayé en secoué. Dans ce cas, le nouvel état dure aussi longtemps que la précédente condition et ne peut plus être affecté par ce pouvoir.

Secret de l'archimage (Sur) Niveau 13

- Vous pouvez enchanter deux armes avec la rune du chevalier sorcier. Si vous tentez d'en enchanter une troisième, la première qui a été enchantée perd la rune et ses avantages. En plus des avantages normaux, les runes confèrent à ces armes au moins une des fusions d'arme suivantes (voir page 191) : fatale, corrosive, spectrale, enflammée, glacée, sanctifiée, miséricordieuse, foudroyante, assourdissante ou impie. Vous ne pouvez attribuer plus de 10 niveaux de fusion répartis entre les deux armes et la fusion fatale compte ici comme une fusion de niveau 10.

Attaque arcane (Sur) Niveau 17

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour utiliser une arme enchantée avec la rune du chevalier sorcier pour effectuer une attaque qui frappe juste. Cette attaque ignore tous les abris et les camouflages ce qui inclut le camouflage total (mais vous devez au moins être conscient de la présence de la créature pour la cibler avec cette attaque). S'il s'agit d'une attaque à distance, la cible doit se trouver dans le premier facteur de portée. L'attaque n'affecte que la cible choisie même si, normalement, elle devait affecter une zone ou plusieurs cibles. Vous devez tout de même effectuer un jet d'attaque normal et, si vous ratez, il n'y a aucun effet.

Tempête blindée

Le style de combat tempête blindée se focalise sur l'utilisation de l'armure en tant qu'arme pour maximiser les dégâts des armes équipant cette armure tout en encaissant les tirs adverses. Vous apprenez à augmenter l'efficacité des attaques effectuées avec votre armure et y ajoutez plus d'équipements qu'elle ne peut normalement en accepter.

Marteau-pilon (Ext) Niveau 1

- Quand vous êtes équipé d'une armure lourde ou d'une armure assistée, vous considérez toutes les attaques à mains nues que vous effectuez comme si elles étaient effectuées avec un gant de combat (voir page 189) avec un niveau d'objet égal ou inférieur à votre niveau de soldat et vous calculez les dégâts comme si vous aviez l'optimisation d'équipement expert du corps à corps (voir page 112). Si vous avez l'optimisation d'équipement expert du corps à corps, quand vous utilisez ce pouvoir, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts avec vos attaques à mains nues. Ces attaques ne bénéficient pas d'autres capacités qui s'appliquent spécifiquement aux attaques à mains nues (tel que le don Science du combat à mains nues).

Optimisation d'armure (Ext) Niveau 5

- Vous gagnez le don Port des armures assistées et vous pouvez améliorer votre armure. Cela peut être dû à vos propres capacités de technicien, à vos contacts auprès de personnes qui peuvent vous

fournir du matériel expérimental ou parce que vous avez un puissant mécène qui partage vos objectifs et qui vous fournit des équipements à accès restreint. Vous pouvez ajouter une amélioration d'armure supplémentaire en plus des emplacements d'amélioration normaux de votre armure. Si vous améliorez une armure lourde, vous pouvez choisir une amélioration réservée normalement aux armures assistées. Une amélioration installée dans cet emplacement coûte moitié moins cher.

Charge irresistible (Ext) Niveau 9

- Quand vous êtes équipé d'une armure lourde ou d'une armure assistée, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à vos jets d'attaque pour effectuer la manœuvre offensive bousculade (voir page 246). Si vous réussissez à faire reculer la cible d'au moins 3 mètres, vous pouvez aussi effectuer contre elle une attaque à mains nues (et vous pouvez utiliser à cette occasion votre technique de marteau-pilon).

Armée mobile (Ext) Niveau 13

- Vous êtes passé maître dans l'utilisation des armes de votre armure. Vous infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires avec toute attaque effectuée avec une arme qui est intégrée à votre armure ce qui inclut les attaques à mains nues en utilisant le pouvoir de marteau-pilon et les armes installées comme des améliorations d'armure. Les dégâts supplémentaires sont du même type que ceux infligés par l'arme. De plus, quand vous utilisez une armure lourde ou assistée, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre CAC contre les manœuvres offensives.

Mobilité blindée (Ext) Niveau 17

- Vous avez appris à contrôler votre armure avec une telle aisance que vous manœuvrez mieux avec que sans. Quand vous êtes équipé d'une armure lourde ou assistée, vous pouvez vous déplacer à votre vitesse quand vous effectuez une attaque à outrance. Vous pouvez vous déplacer avant ou après vos attaques mais pas les deux. Si vous avez le don Tir en mouvement, vous pouvez répartir votre potentiel de mouvement pour vous déplacer avant et après une attaque à outrance tant que vous n'effectuez que des attaques à distance. Si vous avez le don Attaque éclair vous pouvez répartir votre potentiel de mouvement pour vous déplacer avant et après une attaque à outrance tant que vous n'effectuez que des attaques au corps à corps. Si vous avez les deux dons, vos attaques peuvent être une combinaison d'attaques à distance et de corps à corps.

Blitz

Le style de combat blitz se base sur l'utilisation de la vitesse et de l'agressivité pour se retrouver au cœur de la mêlée. Vous augmentez votre vitesse et votre réactivité, vous gagnez des capacités qui vous permettent d'être meilleur que vos ennemis au combat au corps à corps et vous continuez de combattre même quand vous êtes entouré d'adversaires.

Réponse rapide (Ext) Niveau 1

- Vous gagnez un bonus de +4 à vos tests d'initiative et vous augmentez votre vitesse au sol de 3 mètres.

Charge offensive (Ext) Niveau 5

- En tant qu'action simple, vous pouvez effectuer une charge sans le malus qui lui est associé (voir page 248) et vous pouvez remplacer

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

l'attaque de corps à corps par bousculade. Quand vous gagnez l'aptitude de classe assaut du soldat, vous pouvez effectuer deux attaques au lieu d'une après la charge. Ces deux attaques ont un malus de -4.

Persévérance martiale (Ext) Niveau 9

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour récupérer un nombre de points d'endurance égal à 2d6 + votre niveau de soldat. Vous ne pouvez utiliser à nouveau ce pouvoir tant que vous n'avez pas récupéré des points d'endurance après un repos de 10 minutes. Le nombre de points d'endurance que vous récupérez augmente de 1d6 au niveau 10, au niveau 15 et au niveau 20.

Opportunité optimale (Ext) Niveau 13

- Quand vous touchez une créature avec une attaque d'opportunité, cette créature ne peut quitter les cases que vous menacez avant le début de son prochain tour. De plus, quand un adversaire effectue un déplacement prudent (voir page 247) hors d'un espace que vous menacez, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre lui avec un malus de -2 au jet d'attaque. Si une cible provoque une attaque d'opportunité en se déplaçant, toucher avec votre attaque d'opportunité met immédiatement un terme à son déplacement ce qui l'empêche de poursuivre son mouvement.

Contre toute attente (Ext) Niveau 17

- Vous gagnez un bonus aux jets de dégâts au corps à corps égal au double du nombre d'ennemis situés à moins de 3 mètres de vous. Les adversaires qui ne constituent pas une menace suffisante (ceux ayant un FP égal à votre niveau -4 ou moins, ou au choix du MJ) ne comptent pas pour calculer ce bonus.

Bombardement

Le style de combat bombardement est basé sur l'attaque de plusieurs cibles, souvent grâce à l'utilisation de grenades, et l'optimisation de la force physique pour manipuler des armes lourdes ayant un important recul. À haut niveau, vous pouvez utiliser des lanceurs, des missiles et d'autres armes lourdes.

Expert en grenades (Ext) Niveau 1

- Vous augmentez le facteur de portée des grenades que vous lancez de 5 x votre bonus de Force. De plus, vous pouvez récupérer suffisamment de matériel pour fabriquer une grenade sans en payer le coût. Fabriquer une grenade prend 10 minutes. Vous pouvez fabriquer n'importe quelle grenade dont le niveau d'objet est inférieur ou égal à votre niveau de soldat, mais elle sera instable et vous êtes le seul à pouvoir l'utiliser efficacement. Si quelqu'un d'autre essaie, il échoue. Vous ne pouvez avoir qu'une seule grenade à la fois fabriquée avec ce pouvoir (si vous en créez une autre en utilisant ce pouvoir, l'ancienne grenade ne fonctionne plus).

Déluge de feu (Ext) Niveau 5

- Vous pouvez utiliser votre puissance physique pour stabiliser votre arme et rendre vos attaques plus dangereuses. En tant qu'action complexe, vous pouvez effectuer une seule attaque à distance qui inflige des dégâts supplémentaires à toutes les cibles, égaux à votre bonus de Force. Vous pouvez utiliser ce pouvoir en conjonction avec les propriétés spéciales automatique, explosion et peu maniable (voir pages 181-182).

Attaque incapacitante (Ext) Niveau 9

- Quand vous touchez un ennemi avec une attaque à distance ou une attaque effectuée avec une arme dotée de la propriété spéciale dispersion ou explosion, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour infliger un effet incapacitant à cet adversaire pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de Force. Vous pouvez choisir entre surdité, pris au dépourvu ou imprécis (voir pages 276-277), ou vous pouvez réduire sa vitesse de moitié (minimum 3 mètres). La cible peut annuler cet effet en réussissant un jet de Vigueur (DD = 10 + la moitié de votre niveau de soldat + votre modificateur de Force).

Expert en explosifs (Ext) Niveau 13

- Vous augmentez de 1 le DD pour éviter les attaques que vous effectuez avec des armes dotées de la propriété spéciale explosion. Vous réduisez de votre bonus de Force les dégâts que vous subissez à cause d'armes dotées de la propriété spéciale explosion.

Attaque percutante (Ext) Niveau 17

- En tant qu'action complexe, vous pouvez effectuer une attaque à distance qui fait reculer vos ennemis. Les cibles que vous touchez reculent de 1,50 mètre en s'éloignant de vous. Si vous utilisez une arme avec la propriété spéciale explosion, toutes les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde reculent de 1,50 mètre par rapport au centre de l'explosion. Un adversaire contre lequel vous avez obtenu un résultat critique ou qui obtient un 1 naturel à son jet de sauvegarde est également mis à terre. Vous ne pouvez pas effectuer une attaque percutante avec une arme automatique mais vous pouvez utiliser ce pouvoir avec une arme qui a la propriété spéciale dispersion.

Garde

Le style de combat garde est basé sur la défense. Vous devenez un expert en port d'armure, pour vous protéger des attaques et pour encaisser les dégâts et autres revers dus aux attaques qui franchissent vos défenses.

Entraînement aux armures (Ext) Niveau 1

- Vous réduisez de 1 point le malus aux tests des armures que vous portez (minimum 0) et vous augmentez de 1 point le bonus maximum de Dextérité autorisé par votre armure.

Défense de proximité (Ext) Niveau 5

- Quand un allié qui vous est adjacent subit les dégâts d'une attaque, vous pouvez utiliser l'action réaction pour en absorber une partie. Vous subissez la moitié des dégâts et votre allié subit l'autre moitié. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les sorts et sur les états qui peuvent découler de cette attaque aussi bien sur votre allié que sur vous. De plus, vous êtes désormais formé au port des armures assistées.

Rétablissement rapide (Ext) Niveau 9

- Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour ignorer des états néfastes. En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour annuler les effets d'un des états suivants pendant 10 minutes : épuisé, fatigué, effrayé, nauséeux, secoué, fiévreux ou chancelant (voir pages 276-277). Au bout de 10 minutes, si la durée de cet état n'est pas terminée, ses effets se font de nouveau sentir. Vous ne pouvez annuler les effets que d'un seul état à la fois ; si vous êtes à la fois fatigué et secoué,

vous ne pouvez éviter les effets que d'un seul de ces deux états et si vous êtes affecté deux fois par le même état, vous subissez toujours les effets de l'un des deux.

Résistance cinétique (Ext) Niveau 13

- Vous gagnez RD 3/-. Au niveau 17, votre RD augmente à 5/-.

Défense impénétrable (Ext) Niveau 17

- En tant qu'action simple, vous pouvez vous positionner pour établir une puissante défense pour vous et un allié qui vous est adjacent. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous bénéficiez de trois avantages : votre Réduction des dégâts est de RD 10/-; vous et l'allié de votre choix gagnez chacun un bonus de +4 à votre CA ; et si vous utilisez défense de proximité, vous subissez tous les dégâts et votre allié aucun.

Guérilla

Le style de combat guérilla est basé sur les déplacements tactiques, que ceux-ci vous conduisent au cœur du combat ou à distance de tir. Vous utilisez des armes à distance mais vous combattez à proximité de l'action et vous pouvez même avoir recours à des armes de corps à corps. Vos capacités vous permettent de vous déplacer quand vous effectuez des attaques à outrance et pour éviter d'être acculé par vos ennemis.

Première salve (Ext) Niveau 1

- Vous gagnez le don bonus de Première salve. Si vous avez déjà ce don, choisissez à la place un don bonus de combat. Au niveau 9, vous pouvez utiliser Première salve à votre 1^{er} et second tour de combat.

Aisance au combat (Ext) Niveau 5

- Quand vous effectuez une attaque à outrance, vous pouvez aussi soit effectuer un déplacement prudent, soit vous déplacer à la moitié de votre vitesse. Ce déplacement peut s'effectuer avant, après ou entre vos deux attaques mais il ne peut être fractionné.

Esquives et zigzagues (Ext) Niveau 9

- Quand vous vous déplacez ou que vous effectuez une attaque à distance, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour éviter de provoquer des attaques d'opportunité à cause de ce déplacement ou de cette attaque.

Cible insaisissable (Ext) Niveau 13

- À n'importe quel tour au cours duquel vous vous déplacez, vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +1 à votre CA jusqu'au début de votre prochain tour.

Attaque de diversion (Ext) Niveau 17

- En tant qu'action complexe, vous pouvez effectuer une attaque qui bénéficiera des avantages d'un tir de diversion (voir page 246) contre la créature que vous touchez avec cette attaque. Si vous utilisez une arme avec la propriété spéciale dispersion ou automatique, l'avantage s'applique contre toutes les cibles touchées. Vous pouvez aussi effectuer votre déplacement accompagnant attaque de diversion avant ou après cette attaque.

Précision offensive

Le style de combat précision offensive vous permet d'exceller dans l'art d'effectuer des attaques précises, généralement avec des armes à longue distance. Vous pouvez ignorer les abris et les autres obstacles susceptibles de vous gêner. De plus, votre intense concentration vous permet d'améliorer vos attaques.

Visée du tireur d'élite (Ext) Niveau 1

- Quand vous effectuez une attaque à distance contre une cible bénéficiant d'un abri, réduisez de 2 points son bonus à sa CA. Vous ne pouvez utiliser visée du tireur d'élite contre un adversaire bénéficiant d'un abri total.

Tir concentré (Ext) Niveau 5

- Quand vous effectuez une attaque à outrance avec une arme de tir, vous pouvez effectuer les deux attaques avec un malus de -3 au lieu de -4 si vos deux attaques ciblent la même créature. Si votre première attaque tue ou neutralise la cible, vous pouvez effectuer la seconde contre une autre créature mais avec un malus de -4. Une fois que vous bénéficiez de l'aptitude de classe assaut du soldat (voir page 112), vous pouvez utiliser ce pouvoir avec celle-ci et effectuer trois attaques contre la même créature avec un malus de -5 ; si votre première ou seconde attaque tue ou neutralise la cible, vous pouvez effectuer celles qui vous restent contre une autre créature mais avec un malus de -6.

Concentration intensive (Ext) Niveau 9

- Quand vous effectuez une attaque à distance contre une cible bénéficiant d'un abri ou d'un camouflage, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour annuler son bonus de CA dû à son abri ou réduire d'une catégorie son camouflage (de camouflage total à camouflage ou de camouflage à aucun camouflage). Cet avantage s'applique à toutes les attaques à distance que vous effectuez contre cette cible au cours de ce round. Vous ne pouvez utiliser concentration intensive plus d'une fois par round et contre un ennemi bénéficiant d'un abri total.

Dégâts concentrés (Ext) Niveau 13

- Quand vous utilisez tir concentré, chaque attaque contre la première cible inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Les créatures additionnelles que vous attaquez après avoir tué ou neutralisé la première cible ne subissent pas ces dégâts supplémentaires.

Attaque préparée (Ext) Niveau 17

- En tant qu'action simple, vous pouvez examiner attentivement une cible avant de l'attaquer. Cette dernière doit être dans votre ligne de vue et soit prise au dépourvu, soit inconsciente de votre présence. Pour la première attaque que vous effectuez contre cette cible à votre prochain tour, vous gagnez un bonus de +2 à votre jet d'attaque. Si vous touchez, la cible est chancelante pendant 1 round ; si vous obtenez un résultat critique, la cible est étourdie pendant 1 round. Une fois que vous avez utilisé attaque préparée, vous ne pouvez y avoir recours une nouvelle fois contre la même cible pendant 24 heures. Vous ne pouvez pas effectuer d'attaque au cours du round pendant lequel vous examinez votre cible même si un pouvoir vous permettrait d'attaquer sans utiliser une action simple ou complexe.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



COMBATTANT RAPPROCHÉ THÈME : MERCENAIRE

En vous déplaçant rapidement et de manière agressive, vous fondez sur vos ennemis pour les abattre avec des armes de corps à corps.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Force est votre caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher vos adversaires et pour infliger plus de dégâts ; mais ne négligez pas la Dextérité ou la Constitution.

STYLE DE COMBAT

Blitz

OPTIMISATION D'ÉQUIPEMENT

Atout d'armure

Expert du corps à corps

DONS

Arme de prédilection (armes de corps à corps évoluées)	Manœuvrabilité
Attaque éclair	Première salve
Avance et frappe	Rapidité fulgurante
Déviation de projectiles	S'avancer

COMPÉTENCES

Acrobaties
Athlétisme
Survie



GARDE DU CORPS THÈME : MERCENAIRE

Vous excellez dans la protection des autres et vous prenez généralement les coups à la place de la personne dont vous avez la charge.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est la caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher et pour augmenter votre CA ; mais vous avez aussi besoin d'une très bonne Constitution et d'une Force suffisante pour pouvoir porter et utiliser des armes et des armures lourdes.

STYLE DE COMBAT

Garde

OPTIMISATION D'ÉQUIPEMENT

Atout d'armure

Gel rapide (7)

DONS

Arme de prédilection (armes longues ou armes lourdes)	Résistance améliorée
Interception de coups	Robustesse
Protection contre la magie	Science de l'initiative
Protection rapprochée	Tireur insaisissable

COMPÉTENCES

Intimidation
Médecine
Survie

**SOLDAT DES ARCANES**
THÈME : PRÊTRE

Vous êtes spécialisé dans l'utilisation de la magie pour améliorer vos compétences de combat.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est la caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher et pour augmenter votre CA ; mais la Force est aussi importante pour vos armes lourdes et vous avez besoin d'un peu de Sagesse pour Connexion limitée.

STYLE DE COMBAT

Combat arcanes

OPTIMISATION D'ÉQUIPEMENT

Arcane d'ancrage (7*)

Assaut massif (11*)

DONS

Arme de prédilection
(grenades, armes lourdes)
Assaut mystique
Attaque perforante

Compétence synergique
(Intimidation, Mysticisme)
Connexion limitée
Science de l'initiative

COMPÉTENCES

Athlétisme
Intimidation
Mysticisme

TIREUR D'ÉLITE
THÈME : HORS-LA-LOI

Vous savez comment donner la mort de loin.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

La Dextérité est la caractéristique la plus importante car vous en avez besoin pour toucher et pour augmenter votre CA ; mais vous devez pouvoir compter sur vos autres caractéristiques.

STYLE DE COMBAT

Précision offensive

OPTIMISATION D'ÉQUIPEMENT

Pluie de balles

Précision laser

DONS

Arme de prédilection (fusils de précision)

Maniement des armes spéciales (fusils de précision)

Science de l'initiative

Spécialisation martiale (fusils de précision)

Talent (Discrétion)

Tir de loin

Tireur insaisissable

Viser

COMPÉTENCES

Acrobaties
Discrétion
Pilotage

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

TECHNOMANCIEN

POINTS D'ENDURANCE

5 + MODIFICATEUR DE CONSTITUTION

5 PV

Pour les non initiés, la magie et la technologie n'ont aucun rapport, mais, contrairement à ce que pensent la plupart des gens, elles sont unies par un lien beaucoup plus étroit. Magie et technologie ne sont que des outils et quand on les combine en une seule discipline, la technomancie, elles peuvent être beaucoup plus puissantes qu'utilisées séparément. Vous vous servez de la technologie pour renforcer, maîtriser et manipuler la magie et vous usez de cette dernière pour amplifier, contrôler et modifier la technologie. Vous maîtrisez l'art de la manipulation de la structure fondamentale de l'univers et vous soumettez les lois de la science et de la nature à votre volonté. Votre technomancie, qui s'acquiert par l'étude scientifique et les expériences, vous permet de manipuler l'univers physique, de façonner des illusions, d'écarter le voile du temps et de l'espace et, si cela est nécessaire, d'atomiser vos adversaires.

CARACTÉRISTIQUE
ESSENTIELLE

Votre Intelligence détermine votre capacité à lancer des sorts, le DD des jets de sauvegardes de vos sorts et le nombre de sorts supplémentaires que vous pouvez lancer chaque jour, c'est donc votre caractéristique essentielle. Une Dextérité élevée peut également vous aider à être plus précis avec vos armes et à éviter les attaques adverses.

COMPÉTENCES DE CLASSE

RANGS DE COMPÉTENCE PAR
NIVEAU

4 + MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE

Escamotage (Dex)	Pilotage (Dex)
Informatique (Int)	Profession (Cha, Int ou Sag)
Ingénierie (Int)	Sciences de la vie (Int)
Mysticisme (Sag)	Sciences physiques (Int)

FORMATIONS

PORT D'ARMURE

Armures légères

MANIEMENT DES ARMES

Armes de corps à corps simples, armes légères

TABLE 4-10 : TECHNOMANCIEN

NIVEAU DE CLASSE	BONUS DE BASE À L'AT.	BONUS VIG.	BONUS RÉF.	BONUS VOL.	APTITUDES DE CLASSE	SORTS PAR JOUR (PAR NIVEAU DE SORT)					
						1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E	4 ^E	5 ^E	6 ^E
1	+0	+0	+0	+2	Cache de sorts	2	–	–	–	–	–
2	+1	+0	+0	+3	Altération magique	2	–	–	–	–	–
3	+2	+1	+1	+3	Magie renforcée, savoir-faire technologique +1, spécialisation martiale	3	–	–	–	–	–
4	+3	+1	+1	+4	–	3	2	–	–	–	–
5	+3	+1	+1	+4	Altération magique	4	2	–	–	–	–
6	+4	+2	+2	+5	Cache amplifiée 1, savoir-faire technologique +2	4	3	–	–	–	–
7	+5	+2	+2	+5	–	4	3	2	–	–	–
8	+6	+2	+2	+6	Altération magique	4	4	2	–	–	–
9	+6	+3	+3	+6	Savoir-faire technologique +3	5	4	3	–	–	–
10	+7	+3	+3	+7	–	5	4	3	2	–	–
11	+8	+3	+3	+7	Altération magique	5	4	4	2	–	–
12	+9	+4	+4	+8	Cache amplifiée 2, savoir-faire technologique +4	5	5	4	3	–	–
13	+9	+4	+4	+8	–	5	5	4	3	2	–
14	+10	+4	+4	+9	Altération magique	5	5	4	4	2	–
15	+11	+5	+5	+9	Savoir-faire technologique +5	5	5	5	4	3	–
16	+12	+5	+5	+10	–	5	5	5	4	3	2
17	+12	+5	+5	+10	Altération magique	5	5	5	4	4	2
18	+13	+6	+6	+11	Cache amplifiée 3, savoir-faire technologique +6	5	5	5	5	4	3
19	+14	+6	+6	+11	Persévérance harmonisée	5	5	5	5	5	4
20	+15	+6	+6	+12	Fusion de sorts, altération magique	5	5	5	5	5	5

SORTS

Vous lancez des sorts choisis dans la liste de sorts des technomanciens (voir page 338). Pour lancer ou apprendre un sort, vous devez avoir une valeur d'Intelligence d'au moins 10 + le niveau du sort. Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre vos sorts est égal à 10 + le niveau du sort + votre modificateur d'Intelligence.

Chaque jour, vous ne pouvez lancer qu'un nombre limité de sorts de chaque niveau. Ce nombre est indiqué sur la table 4-10 : Technomancien. De plus, vous recevez des sorts supplémentaires chaque jour si vous avez un modificateur d'Intelligence d'au moins +1, comme cela est indiqué sur la table 4-11 : Sorts supplémentaires de technomancien. Notez que vous ne recevez ces sorts supplémentaires que si vous pouvez normalement en lancer de ce niveau. Vous pouvez aussi utiliser des sorts de niveau 0. Ils s'utilisent comme les autres mais vous pouvez en lancer autant que vous voulez chaque jour.

Votre choix de sorts est limité. Vous commencez le jeu en connaissant quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de niveau 1 de votre choix. À chaque nouveau niveau de technomancien, vous apprenez au moins un nouveau sort comme cela est indiqué sur la table 4-12 : Sorts connus de technomancien. Contrairement au nombre de sorts utilisables chaque jour, votre modificateur d'Intelligence n'influe pas sur le nombre de sorts que vous connaissez.

À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez échanger un sort que vous connaissez déjà et apprendre un nouveau sort du même niveau. Vous perdez l'usage de l'ancien sort en échange du nouveau. Vous devez choisir ou non d'échanger un sort au moment où vous gagnez de nouveaux sorts connus de ce niveau.

Vous pouvez lancer n'importe quel sort de technomancien que vous connaissez à n'importe quel moment tant que vous n'avez pas utilisé la totalité des sorts de ce niveau attribués par jour. Vous pouvez aussi lancer un sort en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur. Par exemple, si vous voulez lancer un sort de niveau 1 mais que vous avez utilisé tous vos emplacements de ce niveau pour la journée, vous pouvez utiliser un emplacement de sort de niveau 2 s'il vous en reste un.

Vous pouvez aussi déchiffrer les inscriptions magiques incompréhensibles ou, avec une action complexe, identifier tous les sorts d'une gemme à sorts. Généralement, cela ne libère pas la magie qu'elle contient bien que cela puisse se produire avec une gemme à sorts piégée ou maudite.

CACHE DE SORTS (SUR) Niveau 1

Vos études initiales des forces fondamentales de l'univers vous ont permis de créer une cache de sorts où vous pouvez stocker des sorts auxquels vous pourrez avoir accès. Votre cache de sorts peut être un appareil tel qu'un ordinateur de poche ou un implant technologique ; un objet comme un anneau ou un bâton ; un symbole comme une marque ou un tatouage ou toute autre modification permanente de votre corps. Bien que vous n'ayez pas besoin de votre cache pour lancer vos sorts, une fois par jour, vous pouvez activer votre cache pour lancer un sort que vous connaissez et que vous êtes capable d'utiliser, même si vous avez dépensé tous vos emplacements de sorts de ce niveau.

Si votre cache de sorts est endommagée, elle récupère tous ses points de vie la prochaine fois que vous préparez vos sorts. Si elle est détruite ou perdue, vous pouvez la remplacer au bout d'une semaine au cours d'un rituel spécial qui demande 8 heures pour être accompli.

ALTÉRATION MAGIQUE Niveau 2

Vous avez étudié avec soin les forces qui définissent la magie et vous pouvez les manipuler. Vous apprenez votre première altération magique au niveau 2 et vous en apprenez une de plus tous les 3 niveaux suivants. Quand vous lancez un sort, vous ne pouvez utiliser qu'une seule altération magique qui modifie ses attributs (tel que sort distant ou sort prolongé). Si une altération magique autorise un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le DD est égal à 10 + la moitié de votre niveau de technomancien + votre modificateur d'Intelligence. La liste des altérations magiques commence page 120.

MAGIE RENFORCÉE Niveau 3

Vous gagnez le don bonus Magie renforcée.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 4-11: SORTS DE TECHNOMANCIEN SUPPLÉMENTAIRES

SORTS SUPPLÉMENTAIRES PAR JOUR (PAR NIVEAU DE SORT)							
VALEUR D'INT.	0	1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E	4 ^E	5 ^E	6 ^E
1-11	–	–	–	–	–	–	–
12-13	–	1	–	–	–	–	–
14-15	–	1	1	–	–	–	–
16-17	–	1	1	1	–	–	–
18-19	–	1	1	1	1	–	–
20-21	–	2	1	1	1	1	–
22-23	–	2	2	1	1	1	1
24-25	–	2	2	2	1	1	1
26-27	–	2	2	2	2	1	1
28-29	–	3	2	2	2	2	1
30-31	–	3	3	2	2	2	2

TABLE 4-12: SORTS DE TECHNOMANCIEN CONNUS

NIVEAU DE CLASSE	SORTS CONNUS (PAR NIVEAU DE SORT)						
	0	1 ^{ER}	2 ^E	3 ^E	4 ^E	5 ^E	6 ^E
1	4	2	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–
3	6	4	–	–	–	–	–
4	6	4	2	–	–	–	–
5	6	4	3	–	–	–	–
6	6	4	4	–	–	–	–
7	6	5	4	2	–	–	–
8	6	5	4	3	–	–	–
9	6	5	4	4	–	–	–
10	6	5	5	4	2	–	–
11	6	6	5	4	3	–	–
12	6	6	5	4	4	–	–
13	6	6	5	5	4	2	–
14	6	6	6	5	4	3	–
15	6	6	6	5	4	4	–
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

SAVOIR-FAIRE TECHNOLOGIQUE (EXT) Niveau 3

Vous reconfigurez votre esprit pour avoir une meilleure compréhension de la nature de la magie et de la technologie. Vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +1 pour vos tests d'Informatique et de Mysticisme. Ce bonus augmente de 1 point au niveau 6 puis tous les 3 niveaux suivants.

SPÉCIALISATION MARTIALE (EXT) Niveau 3

Vous obtenez le don bonus de Spécialisation martiale pour chaque type d'arme que vous savez manier grâce à cette classe.

CACHE AMPLIFIÉE (SUR) Niveau 6

Votre cache de sorts devient une cache amplifiée. Au moment de regagner vos sorts chaque jour, vous pouvez lancer un sort dans votre cache pour qu'il vous affecte continuellement pendant 24 heures. La cache amplifiée peut contenir n'importe lequel des sorts suivants : *détection des radiations*, *déguisement*, *sens aiguisés* ou *serveur invisible*. Quand vous lancez le sort dans votre cache, vous utilisez normalement un emplacement et vous prenez les décisions requises pour ce sort mais sa durée sera de 24 heures. Si le sort dans votre cache est dissipé ou neutralisé, vous pouvez vous concentrer sans être interrompu pendant 5 minutes pour le réactiver avec les mêmes décisions

que vous avez prises en le lançant et pour la durée restante. Vous ne pouvez changer le sort stocké par un autre jusqu'à ce que vous regagniez vos sorts.

Au niveau 12, votre cache amplifiée gagne un second emplacement de sorts qui peut contenir *vision dans le noir*, *armure mineure de résistance*, *bulle de vie* ou *pattes d'araignée*.

Au niveau 18, votre cache amplifiée gagne un troisième emplacement de sorts qui peut contenir *vision magique*, *vol* (niveau de sort 3 ou inférieur), *détection de l'invisibilité* ou *don des langues*.

PERSÉVÉRANCE HARMONISÉE (EXT) Niveau 19

Vous récupérez vos points de persévérance quand vous utilisez une puissante magie. À chaque fois que vous utilisez un sort de niveau 6, vous regagnez 1 point de persévérance jusqu'à votre niveau maximum. Ceci n'est applicable qu'avec ceux que vous lancez en utilisant vos emplacements normaux de sorts pas avec ceux que vous lancez avec un objet magique ou par d'autres méthodes comme fusion de sorts.

FUSION DE SORTS (EXT) Niveau 20

Vous pouvez combiner des emplacements de sorts de bas niveau pour lancer des sorts de plus haut niveau. Quand vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour échanger un nombre d'emplacements de sort non utilisés contre un unique emplacement de sort de plus haut niveau ; vous utilisez ces emplacements de sort de niveau inférieur. Ajoutez les niveaux des emplacements de sort dépensés pour déterminer le niveau du sort que vous pouvez lancer (maximum niveau 6). Par exemple, vous pouvez échanger trois emplacements de sorts de niveau 1 pour lancer un sort de niveau 3 ou deux emplacements de sorts de niveau 3 pour lancer un sort de niveau 6. Si vous combinez des emplacements de sort pour lancer un sort de niveau 6, il ne compte pas comme tel pour l'aptitude persévérance harmonisée.

De plus, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour combiner deux emplacements de sort de niveau 6 pour lancer le sort *souhait*.

ALTÉRATIONS MAGIQUES

Vous apprenez votre première altération magique au niveau 2 et vous en apprenez une de plus tous les 3 niveaux suivants. Ces altérations nécessitent que vous soyez d'un certain niveau pour pouvoir les utiliser, elles sont donc classées en fonction. Voir page 119 pour plus d'informations sur l'aptitude de classe altérations magiques.

Niveau 2

Vous devez être au moins de niveau 2 pour choisir ces altérations magiques.

Analyse rapide (Sur)

En tant qu'action simple, vous pouvez avoir un aperçu général des informations stockées sur des disques durs ou d'autres systèmes de stockage numériques. Vous devez passer la main au-dessus de la source de données sans avoir à la toucher ou vous y connecter. Les informations que vous obtenez sont très générales telles que « des dossiers financiers », des « archives militaires » ou « des sorts ». Obtenir des informations détaillées nécessite que vous vous connectiez au support de manière plus directe. Si vous tentez une analyse rapide sur une créature qui stocke sa mémoire dans un support numérique, pour, par exemple, avoir un aperçu de la mémoire stockée dans un robot, la cible peut tenter un jet de Volonté pour annuler l'analyse et vous empêcher de recommencer pendant 24 heures.

Arme surchargée (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser un emplacement de sort non utilisé pour reconfigurer et améliorer une arme dont vous êtes équipé. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos attaques avec cette arme bénéficient d'un bonus aux jets d'attaque égal au niveau de l'emplacement de sort utilisé. De plus, vos attaques avec cette arme infligent 1d6 points de dégâts de plus par niveau de l'emplacement de sort utilisé. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que ceux de l'arme.

Ciblage sélectif (Ext)

- Quand vous lancez un sort instantané affectant une zone d'effet, vous pouvez le manipuler pour qu'il évite un de vos alliés. Choisissez un espace de 1,50 mètre dans la zone d'effet du sort qui sera épargné. Au niveau 5, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour protéger n'importe quel nombre d'espaces avec ce pouvoir.

Contre-mesures anti-sorts (Ext)

- Vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Contre-technologie (Sur)

- En réaction quand vous subissez des dégâts à cause d'une arme ou une source technologique située à portée moyenne et qui vous cible spécifiquement, vous pouvez dépenser un emplacement de sort non utilisé pour perturber cette attaque. Avec un emplacement de sort de niveau 1 à 5, vous pouvez contrer une attaque d'une arme technologique dont le niveau d'objet est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort utilisé $\times 3$, pour un maximum égal à votre niveau de lanceur de sorts. Un emplacement de sort de niveau 6 peut contrer n'importe quelle arme dont le niveau est égal ou inférieur à votre niveau de lanceur de sorts. Par exemple, au niveau 2, vous pourriez dépenser un emplacement de sort de niveau 1 pour contrer l'attaque d'une arme de niveau 1 ou 2. Pour réussir à contrer l'attaque, vous devez effectuer un test de contre-technologie (1d20 + votre niveau de lanceur de sorts) avec un DD égal à 11 + le niveau de l'arme. Si le test est réussi, les dégâts de l'attaque sont réduits de moitié. Si le test échoue, l'attaque inflige ses dégâts normaux. Cette altération n'affecte que des attaques qui vous ciblent spécifiquement ; vous ne pouvez pas utiliser contre-technologie contre des attaques qui ciblent une zone ou une autre personne.

Création technologique (Mag)

- En tant qu'action complexe, vous pouvez dépenser un emplacement de sort non utilisé pour construire temporairement à partir de la magie brute un équipement technologique. Vous pouvez créer n'importe quel objet technologique dont le niveau est inférieur ou égal à l'emplacement de sort utilisé $\times 3$, pour un maximum égal à votre niveau de lanceur de sorts. L'objet apparaît dans vos mains ou dans un espace adjacent. Vous pouvez utiliser fusion de sorts avec cette altération magique. La taille de l'objet ne peut excéder une taille moyenne ou un volume de 10 et sa qualité est moyenne. Considérez ceci comme un sort du même niveau que l'emplacement de sort utilisé. Par exemple, au niveau 4, vous pourriez dépenser un emplacement de sort de niveau 1 pour fabriquer un objet de niveau 3 ou inférieur ou vous pourriez dépenser un emplacement de sort de niveau 2 pour fabriquer un objet de niveau 4 ou inférieur. L'objet perdure pendant un nombre de minutes égal à votre niveau de technomancien puis il disparaît. Avec cette altération, vous ne

pouvez pas créer d'armures, d'armes, d'objets magiques ou d'objets avec une utilisation limitée ou des charges (comme les batteries, les drogues ou du carburant).

Influence robotique (Ext)

- Avec vos sorts à effets mentaux, vous pouvez affecter des créatures artificielles, des machines et d'autres créatures ayant le sous-type technologique, même dénuées d'intelligence ou normalement immunisées contre de tels effets. Cependant, elles bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de Volonté contre ces sorts.

Maîtrise technomancienne (Ext)

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour apprendre temporairement comment utiliser une arme en combat. Choisissez une seule arme ; vous savez la manier (ainsi que toutes les armes identiques) pendant un nombre de minutes égal à votre niveau de technomancien. Chaque round d'utilisation de cette arme réduit la durée d'une minute. Par exemple, au niveau 4, vous pouvez apprendre à manier les fusils laser corona pendant 4 minutes. Si vous tirez avec cette arme pendant 2 rounds, vous savez encore la manier pendant 2 minutes.

Sort alimenté (Ext)

- Une fois par jour, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez utiliser une batterie ou la cellule d'énergie d'une arme pour alimenter un sort que vous connaissez ce qui vous permet de le lancer sans utiliser d'emplacement de sort. Cela consomme 20 charges de la batterie ou de la cellule d'énergie par niveau de sort et vous devez toucher la batterie, la cellule d'énergie ou l'arme que vous utilisez. Vous devez lancer le sort avant le début de votre prochain tour ou l'énergie se dissipe.

Sorts offensifs (Ext)

- Quand vous lancez un sort instantané qui inflige des dégâts, vous pouvez augmenter ces dégâts d'un nombre de points égal à la moitié de votre niveau de technomancien. Cette augmentation s'applique à toutes les créatures affectées par un sort à effet de zone mais pour des sorts qui ciblent plusieurs créatures avec plusieurs rayons ou d'autres attaques (comme *projectile magique*), elle ne s'applique qu'à un seul rayon ou missile. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent pas non plus aux effets continus d'un sort (comme avec les effets hémorragie et enflammé). Cette altération magique n'augmente pas les dégâts infligés aux caractéristiques ou d'autres effets de sorts, uniquement ceux qui affectent les points de vie et l'endurance.

Niveau 5

Vous devez être au moins de niveau 5 pour choisir ces altérations magiques.

Choc de recharge (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser un emplacement de sort non utilisé pour réalimenter la cellule d'énergie d'une arme. Vous devez toucher l'arme ou sa cellule d'énergie. Cette dernière regagne 10 charges par niveau de sort jusqu'à sa capacité maximale. Vous pouvez aussi utiliser ce pouvoir pour redémarrer ou court-circuiter un appareil électronique, ce qui vous permet d'effectuer un test d'Ingénierie pour désactiver un appareil avec un bonus égal au double du niveau du sort que vous avez utilisé.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Débogage de sort (Ext)

- N'importe quel fragment de code a des bugs mais vous pouvez corriger ceux des codes de vos sorts. Après avoir déterminé les dégâts d'un sort instantané qui inflige une perte de points de vie, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour relancer un dé qui affiche un résultat de 1 (voir page 243). Au niveau 11, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés affichant un résultat de 1 et au niveau 17, vous pouvez relancer trois résultats de 1. Par exemple, si vous êtes niveau 17 et que vous lancez un sort de *désintégration*, après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour relancer trois dés qui affichent un résultat de 1.

Fabrication d'armes (Sur)

- En tant qu'action complexe, vous pouvez dépenser un emplacement de sort non utilisé pour donner une forme à la magie brute et construire temporairement une arme technologique ou une armure. Vous pouvez créer une armure ou une arme dont le niveau est inférieur ou égal à celui de l'emplacement de sort utilisé $\times 3$, avec un maximum égal à votre niveau de lanceur de sorts. L'objet apparaît dans vos mains, sur vous ou dans un espace adjacent. Vous pouvez utiliser fusion de sorts avec cette altération magique. Une arme ne peut pas être plus grande qu'une arme à deux mains et l'objet ne peut avoir un volume supérieur à 10. La qualité de l'objet est moyenne pour son type. Considérez cela comme un sort du même niveau que l'emplacement utilisé. Par exemple, au niveau 10, vous pouvez utiliser un emplacement de sort de niveau 3 pour fabriquer une arme de niveau 9 ou inférieur ou utiliser un emplacement de sort de niveau 4 pour fabriquer une armure de niveau 10 ou inférieur. L'armure ou l'arme perdure pendant un nombre de rounds égal à votre niveau de technomancien puis disparaît. Vous savez manier (mais vous n'avez pas de spécialisation) l'arme que vous créez avec ce pouvoir. Vous ne pouvez pas créer d'objets magiques, d'arme constituée d'un matériau spécial ou d'armes à utilisation unique (comme des flèches, des grenades ou des missiles).

Grenade enchantée (Mag)

- Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour stocker un sort ayant une portée de contact dans une grenade ce qui vous permet d'affecter avec le sort une cible située dans la zone d'effet de la grenade. Le temps d'incantation pour lancer un sort avec grenade enchantée est normal et il faut une action simple pour lancer la grenade. Vous devez utiliser cette dernière avant la fin de votre prochain tour ou le sort n'a plus d'effet. Pour cette attaque, on considère que vous savez manier les grenades. Choisissez une seule cible dans la zone d'effet de la grenade ; cette cible est affectée par le sort comme si vous aviez réussi à la toucher. La grenade explose normalement et inflige ses effets normaux dans toute la zone affectée. Si vous manquez l'intersection ciblée, vous devez choisir une cible dans la nouvelle zone d'effet. Si aucune cible ne convient, le sort est gâché. On ne peut utiliser cette altération magique avec des sorts dont la portée n'est pas contact.

Négation de la magie (Mag)

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 PP pour annuler temporairement la magie comme avec un sort de *dissipation de la magie*. Choisissez soit un sort actif, soit un objet magique à moins de 9 mètres de vous. Les effets magiques de ce sort ou de cet objet magique cessent pendant 1d4 rounds puis se réactivent. Si le niveau du sort est supérieur aux niveaux de sorts que vous pouvez lancer, ou si le niveau de lanceur de sort de l'objet est supérieur au vôtre, vous ne pouvez annuler cette magie. Si vous ciblez un sort

affectant une créature, cette dernière peut tenter un jet de Volonté pour éviter la suppression du sort.

Sort distant (Ext)

- Quand vous lancez un sort ayant une portée courte, moyenne ou longue, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour doubler cette portée. Cette altération magique ne peut bénéficier aux sorts dont la portée n'est pas définie par une distance, ni à ceux dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue. Si le sort affecte une zone, doubler sa portée ne modifie pas sa zone d'effet.

Sort prolongé (Ext)

- Quand vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour doubler sa durée. Cela n'a aucun effet sur les sorts avec une durée concentration, instantanée, 1 round ou moins ou permanente. Cet effet ne peut pas non plus augmenter la durée d'un sort à plus de 24 heures.

Niveau 8

Vous devez être au moins de niveau 8 pour choisir ces altérations magiques.

Contre-mesures technologiques (Sur)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour que vos adversaires aient plus de difficulté à vous prendre pour cible avec des armes technologiques pendant 1 round. Jusqu'au début de votre prochain tour, en réaction, juste avant qu'un ennemi ne vous attaque avec une arme technologique, vous pouvez le forcer à lancer deux fois le dé d'attaque et prendre le moins bon résultat ; si l'arme autorise un jet de Réflexes au lieu d'un jet d'attaque, vous gagnez les avantages d'esquive totale (comme l'aptitude de classe de l'agent ; voir page 61) contre cette attaque. Cette altération magique n'a aucun effet sur des sorts qui vous ciblent ou sur des armes ou attaques qui ne sont pas technologiques.

Écoute divinatoire (Sur)

- Vous pouvez pirater un ordinateur pour y établir une surveillance magique. Cela demande 10 minutes et nécessite un test réussi d'Informatique contre le DD de l'appareil. Si vous échouez, vous pouvez réessayer sur le même appareil. Si vous réussissez, votre système de surveillance dure un nombre de jours égal à votre niveau de lanceur de sorts. Vous pouvez programmer votre surveillance pour qu'elle vous donne des informations générales sur l'activité d'un utilisateur sur cet appareil ou pour recevoir une alerte mentale quand un utilisateur accède ou transmet des données sur des sujets spécifiques (ce qui vous donne une idée des informations découvertes). Par exemple, un utilisateur pourrait organiser une réunion vidéo pour évoquer vos exploits. Si vous choisissez de recevoir des informations générales, vous pouvez savoir qu'une réunion a eu lieu mais pas à quel sujet. Si vous choisissez d'être prévenu par une alerte quand on parle de vous, vous obtenez les grandes lignes de la conversation (mais pas une retranscription complète). Établir une nouvelle écoute divinatoire met un terme à toute écoute précédemment installée.

Marque mentale (Sur)

- Quand un adversaire rate un jet de Volonté contre un de vos sorts de technomancien, il subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde et à sa CA pendant 1 round. Quand un adversaire réussit un jet de Volonté contre un de vos sorts de technomancien, il subit un malus de -1 à ses jets de sauvegarde contre vos sorts pendant 1 round.

Une créature ne peut subir qu'un seul malus à la fois à cause de marque mentale.

Sort élargi (Ext)

- Quand vous lancez un sort affectant une zone de rayonnement, d'émanation ou d'étendue, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour doubler sa zone d'effet. Par exemple, un sort avec un rayonnement de 9 mètres aura un rayonnement de 18 mètres. On ne peut utiliser cette altération magique avec des sorts qui n'ont pas une zone d'effet de l'un de ces trois types.

Téléportation éclair (Mag)

- En tant qu'action de mouvement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour vous téléporter jusqu'à 9 mètres. Vous devez avoir votre destination en ligne de vue. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Tir de sortilège (Mag)

- Vous pouvez lancer un sort à effet de zone avec un temps d'incantation d'une action simple ou moins en utilisant une arme de tir, ce qui vous permet d'utiliser la portée de l'arme plutôt que celle du sort. Vous devez cibler une seule créature avec cette attaque. L'effet de zone est centré sur cette créature ou, s'il s'agit d'un effet en ligne ou en forme de cône, la créature ciblée en est le point d'origine (orienté dans la direction de votre choix) même si le sort aurait normalement dû être centré ou avoir pour origine un point fixe. Vous pouvez faire feu avec votre arme avec la même action simple qui vous permet de lancer le sort. Vous devez faire feu avec votre arme au cours du round au cours duquel le sort a été lancé ou ce dernier est gâché. Si l'attaque rate, le sort est gâché. On ne peut utiliser cette altération magique sur des sorts avec un effet d'émanation qui serait centré sur vous.

Niveau 11

Vous devez être au moins de niveau 11 pour choisir ces altérations magiques.

Réinitialisation mentale (Sur)

- Vous libérez quelqu'un d'un contrôle magique mental ou d'un état. En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance et toucher une créature volontaire. Cela va réinitialiser le cerveau du sujet, mettant un terme à tous les effets affectant son esprit ainsi qu'aux états qui peuvent être neutralisés par *neutralisation d'état majeur* et auxquels la victime a été soumise par les effets mentaux. Cependant, le sujet est étourdi jusqu'à la fin de son prochain tour. Une fois que vous avez réinitialisé un cerveau, vous ne pouvez plus utiliser ce pouvoir avant 24 heures. Vous pouvez tenter de réinitialiser l'esprit d'un allié qui n'est pas volontaire à cause de l'influence d'un effet mental. Dans ce cas, votre allié peut tenter un nouveau jet de sauvegarde contre cet effet avec le même DD. S'il réussit, il peut autoriser la réinitialisation de son esprit mais, s'il rate, vous perdez le point de persévérance dépensé et votre action. Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour réinitialiser votre propre cerveau. Si vous êtes incapable d'agir, vous pouvez avoir recours à ce pouvoir sans utiliser d'action mais cela doit être la première chose que vous faites au début de votre tour et vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sentinelle de contre-technologie (Sur)

- Vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour utiliser votre altération magique de contre-technologie pour intercepter une

attaque directe contre un allié situé à moins de 4,5 mètres de vous. Vous ne pouvez utiliser cette altération magique contre une attaque qui cible une zone. Vous devez avoir l'altération magique contre-technologie pour choisir celle-ci.

Sort éternel (Ext)

- Choisissez un sort de niveau 1 dans la liste des sorts de technomancien du *livre de base de Starfinder*. Vous pouvez lancer ce sort à volonté comme s'il était de niveau 0. Il compte toujours comme l'un de vos sorts connus de niveau 1, pas comme un sort de niveau 0. Avec la permission du MJ, vous pouvez choisir un sort provenant d'une source autre que le livre de base.

Tir autoguidé (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour effectuer un seul tir avec une arme à distance contre une cible que vous savez être à portée. Le tir se déplace vers la cible même dans les angles. Seul un obstacle inévitable ou la limite de portée de l'arme peut empêcher le tir d'atteindre sa cible. Ce pouvoir annule les modificateurs des abris et des camouflages mais, autrement, l'attaque est effectuée normalement.

Niveau 14

Vous devez être au moins de niveau 14 pour choisir ces altérations magiques.

Bibliothèque de sorts (Ext)

- Vous apprenez un nouveau sort pour chaque niveau de sorts que vous êtes capable de lancer. Vous devez choisir les nouveaux sorts au moment où vous obtenez cette altération magique. Si vous avez accès à un nouveau niveau de sorts après avoir obtenu cette altération magique, vous apprenez un nouveau sort de ce niveau.

Pluie de feu (Sur)

- Une fois par jour, en tant qu'action complexe, vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour attaquer plusieurs cibles à portée avec une arme de tir ; le nombre maximum de cibles est égal à la moitié de votre niveau de technomancien ou le nombre de tirs possibles avec votre arme, le plus faible des deux. Chaque attaque bénéficie de votre bonus à l'attaque le plus élevé et chaque cible ne peut subir qu'un seul tir.

Sort rapide (Ext)

- Vous pouvez lancer un sort en tant qu'action de mouvement. Vous pouvez dépenser 2 points de persévérance pour lancer un sort rapide de niveau 0 ou 4 points de persévérance pour lancer un sort rapide de niveau 1. Vous ne pouvez accélérer que des sorts ayant un temps d'incantation d'une action complexe au maximum. Au niveau 16, vous pouvez dépenser 6 points de persévérance pour lancer un sort rapide de niveau 2.

Tir déphasé (Sur)

- En tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour effectuer un seul tir avec une arme à distance contre une cible que vous savez être à portée. Le tir se déplace tout droit vers la cible en traversant tout obstacle non magique et en ignorant sa solidité et ses points de vie (tout obstacle magique comme une *mur de force* stoppe l'attaque). Ce pouvoir annule les modificateurs des abris et des camouflages mais, autrement, l'attaque est effectuée normalement.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



CHERCHEUR THÈME : ÉRUDIT

Vous utilisez votre magie pour étudier tous les mystères de l'univers et vous avez besoin de vous préparer à tous les dangers.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

L'Intelligence est votre caractéristique la plus importante car elle augmente vos sorts, vos pouvoirs et bon nombre de vos compétences ; la Constitution vous aide à survivre.

ALTÉRATIONS MAGIQUES

Contre-technologie (2 ^e)	Sentinelle de contre-technologie (11 ^e)
Négation de la magie (5 ^e)	Pluie de feu (14 ^e)
Contre-mesures technologiques (8 ^e)	

DONS

Volonté de fer	Compétence synergique
Volonté de fer supérieure	(Informatique et Ingénierie, Sciences de la vie et Sciences physiques)

COMPÉTENCES

Informatique	Sciences physiques
Ingénierie	Sciences de la vie
Mysticisme	



MAGE DE COMBAT THÈME : MERCENAIRE

Votre magie est un outil pour faire la guerre et vous l'utilisez avec des armes de haute technologie.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

L'Intelligence est votre caractéristique la plus importante car elle augmente vos sorts et vos pouvoirs. La Constitution vous aide à rester en vie et la Force vous permet de porter plus facilement des armes lourdes.

ALTÉRATIONS MAGIQUES

Arme surchargée (2 ^e)	Tir autoguidé (11 ^e)
Fabrication d'armes (5 ^e)	Tir déphasé (14 ^e)
Tir de sortilège (8 ^e)	

DONS

Maniement des armes longues
Maniement des armes lourdes
Port des armures lourdes
Spécialisation martiale (armes lourdes)

COMPÉTENCES

Informatique	Pilotage
Ingénierie	Sciences physiques
Mysticisme	



TECHNO-MAGE CORPORATISTE THÈME : ICÔNE

Vous travaillez pour une entreprise importante et quand ses responsables veulent que quelque chose soit accompli, ils font appel à vous.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

L'Intelligence est votre caractéristique la plus importante car elle augmente vos sorts et vos pouvoirs. La Dextérité augmente vos chances de ne pas être touché.

ALTÉRATIONS MAGIQUES

Création technologique (2°)	Tir autoguidé (11°)
Sort distant (5°)	Bibliothèque de sorts (14°)
Écoute divinatoire (8°)	

DONS

Compétence synergique (Culture et Psychologie)
Efficacité des sorts accrue
Efficacité des sorts accrue supérieure
Magie de guerre

COMPÉTENCES

Culture	Mysticisme
Informatique	Psychologie
Ingénierie	

THAUMATURGE THÈME : ÉRUDIT

Vous avez consacré votre vie à l'étude de la magie sous toutes ses formes mais vous ne négligez pas pour autant la technologie.

CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES.

L'Intelligence est votre caractéristique la plus importante car elle augmente vos sorts et vos pouvoirs. La Dextérité vous permet de toucher plus souvent avec des sorts qui nécessitent des jets d'attaque à distance.

ALTÉRATIONS MAGIQUES

Sorts offensifs (2°)	Sort éternel (11°)
Débogage de sort (5°)	Sort rapide (14°)
Marque mentale (8°)	

DONS

Efficacité des sorts accrue	Magie renforcée
Efficacité des sorts accrue supérieure	Sort perforant
Incantation agile	

COMPÉTENCES

Ingénierie	Sciences physiques
Informatique	Sciences de la vie
Mysticisme	

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

ARCHÉTYPES

De l'agent sournois au soldat meurtrier, chaque classe majeure de Starfinder est basée sur des archétypes classiques des univers de science fantasy. Cependant, en dehors des classes présentées, il existe un grand nombre de concepts de personnages intéressants et utiles. Les joueurs peuvent s'inspirer de ces concepts en choisissant des aptitudes spécifiques, un thème approprié (voir page 28) ou en choisissant de se multiclasser (voir page 27) pour combiner des éléments de différentes classes. Cependant, certains concepts exigent des modifications de l'optique du personnage qui ne correspondent pas aux classes et aux thèmes standards. Pour prendre en compte ces différences majeures, votre personnage peut opter pour un archétype, un ensemble d'aptitudes de classe qui modifient ou remplacent les aptitudes de classe que vous gagneriez normalement à un certain niveau.

Un archétype est un concept de personnage plus précis et plus spécialisé qu'un thème, mais pas aussi large et complet qu'une classe. Chaque archétype offre des aptitudes qui s'éloignent drastiquement des capacités d'un personnage moyen issu des classes majeures. Ils permettent aux joueurs une plus grande latitude dans leurs choix afin d'affiner les orientations de leurs personnages.

Un archétype accorde généralement des pouvoirs qui ne sont pas accessibles aux autres classes ou il peut faciliter l'accès à un ensemble précis de capacités appropriées. En règle générale, ces pouvoirs ne sont pas liés au background des classes majeures ou des thèmes et on ne peut les acquérir par une autre méthode. Par exemple, l'archétype adepte phrénique (voir page 127) peut être utilisé avec un personnage qui est doué naturellement de pouvoirs psychiques ou qui en a été doté après avoir été exposé à une étrange technologie extraterrestre. Sans un tel événement, les autres personnages ne peuvent obtenir ces pouvoirs et il est donc plus approprié pour un archétype que pour un ensemble d'aptitudes de classe.

OBTENIR UN ARCHÉTYPE

Vous pouvez obtenir un archétype quand vous gagnez un niveau dans une classe qui peut en bénéficier, dès le premier niveau auquel l'archétype propose une variante d'une aptitude de classe. L'archétype est alors considéré comme faisant partie intégrante de la classe dans laquelle vous progressez. Par exemple, si vous jouez un émissaire qui veut devenir un pionnier des étoiles, vous devez choisir cet archétype dès votre second niveau d'émissaire (le premier niveau à partir duquel l'archétype pionnier des étoiles est proposé). À partir de ce moment, à chaque fois que vous gagnez un niveau d'émissaire, vous devez vérifier si vous ne gagnez pas une aptitude de classe alternative provenant du pionnier des étoiles et si des aptitudes d'émissaire sont modifiées ou remplacées. Dès que vous gagnez un archétype, consultez les aptitudes de classe modifiées et remplacées qui affecteront votre personnage et notez-les ; pour certaines classes (particulièrement celles de mystique et de technomancien) ces modifications affectent les aptitudes des niveaux avant ou après le niveau auquel vous avez gagné cet archétype.

Si vous vous multicleassez, vous ne pouvez ajouter le même archétype à vos différentes classes. Par exemple, si un émissaire vesk de niveau 2 a choisi l'archétype pionnier des étoiles et que, plus tard, il décide de se multicleasser et gagne un niveau de soldat, ce personnage ne peut choisir l'archétype pionnier des étoiles pour sa classe de soldat. À chaque fois qu'il gagne un niveau de soldat, il suit la procédure normale de progression de son personnage. Si plus tard

ce personnage gagne de nouveaux niveaux d'émissaire, cette classe continue à être liée à l'archétype pionnier des étoiles.

Vous ne pouvez pas non plus ajouter plus d'un archétype à une même classe. Par exemple, une fois que vous avez lié l'archétype pionnier des étoiles à votre classe d'émissaire, vous ne pouvez lui attribuer un nouvel archétype. Si vous vous multicleassez et que vous gagnez un niveau dans votre nouvelle classe, vous pouvez ajouter un nouvel archétype à cette classe quand vous atteignez le niveau approprié. Quand, pour un archétype, il est fait référence au niveau de la classe, il s'agit du nombre de niveaux que vous avez dans la classe associée à cet archétype.

APTITUDES DE CLASSE ALTERNATIVES

Un archétype accorde des aptitudes de classe alternatives qui remplacent ou modifient les aptitudes normalement octroyées par votre classe à différents niveaux. Les niveaux possibles auxquels un archétype peut accorder une aptitude alternative sont les niveaux 2, 4, 6, 9, 12 et 18. Un archétype peut accorder des aptitudes de classe alternatives à certains ou à tous ces niveaux.

Chaque classe a une liste spécifique d'aptitudes qui sont modifiées ou remplacées comme cela est indiqué dans les modifications des aptitudes de classe. Par exemple, un émissaire qui opte pour l'archétype pionnier des étoiles au niveau 2 gagne l'aptitude de classe formé aux problèmes accordée par son archétype au lieu de l'improvisation de l'émissaire qu'il gagne normalement au second niveau.

Dans certains cas, au lieu de perdre une aptitude, le personnage la gagne un peu plus tard. Dans ce cas, une aptitude de classe différente est généralement remplacée au niveau auquel est désormais acquise l'aptitude retardée. Par exemple, un mécano qui a un archétype avec une aptitude de classe alternative de niveau 9 ne gagne pas forçage avant le niveau 10. Quand ce personnage atteint le niveau 10 de mécano, il gagne l'aptitude forçage mais pas l'astuce de mécano que l'on obtient normalement à ce niveau.

AUTRES CONSIDÉRATIONS

Bien que le fait d'avoir un archétype puisse représenter votre entraînement ou votre engagement au sein d'une faction précise, cela n'est généralement pas nécessaire pour faire partie de cette organisation. Par exemple, le pionnier des étoiles (voir page 128) s'adresse aux membres de la Société des Explorateurs d'étoiles qui ont reçu un entraînement spécial pour participer aux expéditions de cette société. Cependant, il n'est pas nécessaire de prendre cet archétype pour devenir membre de la Société des Explorateurs d'étoiles. L'archétype n'est qu'une des voies possibles au sein de cette société pas le seul choix des personnages liés à cette faction.

Généralement, n'importe quelle classe peut bénéficier d'un archétype bien que certains peuvent être réservés à certaines classes précises ou nécessitent des prérequis pour pouvoir être sélectionnés. Par exemple, un archétype qui symbolise un entraînement dans une école de magie précise peut n'être accessible qu'aux mystiques et aux technomanciens tandis qu'un archétype prévu pour les adeptes d'un ancien art martial monastique peut être limité aux solariens et aux soldats. Il est indiqué dans la description d'un archétype s'il requiert certains prérequis ou si son accès est limité.

Aptitudes de classe d'agent remplacées ou modifiées

Pour chaque niveau auquel un archétype accorde une aptitude de classe alternative, un agent qui a choisi cet archétype modifie ou remplace les aptitudes de classe indiquées.

● **Multiniveaux** Niveaux 2, 4, 6, 12 et 18 : vous ne gagnez pas d'exploit d'agent.

- **Niveau 9** Les dégâts que vous infligez avec votre feinte offensive sont inférieurs d'1d8 par rapport à la normale.

Aptitudes de classe d'émissaire remplacées ou modifiées

Pour chaque niveau auquel un archétype accorde une aptitude de classe alternative, un émissaire qui a choisi cet archétype modifie ou remplace les aptitudes de classe indiquées.

- **Multiniveaux** **Niveaux 2, 4, 6, 12 et 18** : vous ne gagnez pas d'improvisation de l'émissaire.
- **Niveau 9** Vous ne gagnez pas maîtrise de compétence avec une compétence supplémentaire.

Aptitudes de classe de mécano remplacées ou modifiées

Pour chaque niveau auquel un archétype accorde une aptitude de classe alternative, un mécano qui a choisi cet archétype modifie ou remplace les aptitudes de classe indiquées.

- **Multiniveaux** **Niveaux 2, 4, 6, 12 et 18** : vous ne gagnez pas d'astuce de mécano.
- **Niveau 9** Vous ne gagnez pas l'aptitude de classe forçage au niveau 9. Vous l'obtenez au niveau 10 et, à ce niveau, vous n'obtenez pas d'astuce de mécano.

Aptitudes de classe de mystique remplacées ou modifiées

Pour chaque niveau auquel un archétype accorde une aptitude de classe alternative, un mystique qui a choisi cet archétype modifie ou remplace les aptitudes de classe indiquées.

- **Niveau 2** Pour le niveau de sorts de mystique le plus élevé que vous pouvez utiliser, réduisez le nombre de sorts de mystique connus de 1. Au niveau 2, cela signifie que vous connaissez deux sorts de niveau 1 et cinq sorts de niveau 0 et au niveau 3, que vous connaissez trois sorts de niveau 1 et six sorts de niveau 0. Au niveau 4, vous connaissez quatre sorts de niveau 1 mais uniquement un seul sort de niveau 2 (puisque le niveau 2 est désormais le niveau de sorts le plus élevé que vous pouvez utiliser), et ainsi de suite.
- **Niveau 4** Vous n'avez pas accès au sort de connexion de plus haut niveau auquel vous auriez normalement droit.
- **Niveau 6** Vous n'avez pas accès au pouvoir de connexion de plus haut niveau auquel vous auriez normalement droit.
- **Niveau 9** Soit vous ne gagnez pas l'aptitude de classe contact guérisseur, soit vous ne gagnez pas le don que vous auriez obtenu normalement à un niveau impair (voir page 26) ; ce don pourrait être celui gagné normalement au niveau 9.
- **Niveau 12** Au niveau 11 et une nouvelle fois au niveau 14, vous ne gagnez pas l'augmentation du bonus de votre compétence focalisée. Le bonus de votre compétence focalisée est donc inférieur de 1 point au niveau 11 et de 2 points au niveau 14. Il reste à +3 et augmente à +4 au niveau 17.
- **Niveau 18** Vous n'avez pas accès au pouvoir de connexion de plus haut niveau auquel vous auriez normalement droit. Si, normalement, vous n'aviez déjà pas accès à votre pouvoir de connexion de plus haut niveau, à la place vous n'avez pas accès aux deux pouvoirs de connexion de plus haut niveau auquel vous auriez normalement droit.

Aptitudes de classe de solarien remplacées ou modifiées

Pour chaque niveau auquel un archétype accorde une aptitude de classe alternative, un solarien qui a choisi cet archétype modifie ou remplace les aptitudes de classe indiquées.

- **Multiniveaux** **Niveaux 2, 4, 6, 12 et 18** : vous ne gagnez pas de révélation stellaire.

- **Niveau 9** Vous ne gagnez pas l'aptitude de classe révélations ultimes au niveau 9. Vous le gagnez au niveau 10 et, à ce niveau, vous n'obtenez pas de révélation stellaire.

Aptitudes de classe de soldat remplacées ou modifiées

Pour chaque niveau auquel un archétype accorde une aptitude de classe alternative, un soldat qui a choisi cet archétype modifie ou remplace les aptitudes de classe indiquées.

- **Multiniveaux** **Niveaux 2, 4, 6, 12 et 18** : vous ne gagnez pas de don de combat bonus.
- **Niveau 9** Vous n'obtenez pas l'aptitude de classe style de combat secondaire et technique du style de combat secondaire au niveau 9. Vous les gagnez tous les deux au niveau 10 et, à ce niveau, vous ne gagnez le don de combat. Vous considérez cependant toujours votre niveau effectif de soldat comme votre niveau de soldat, 8 en ce qui concerne vos techniques de combat secondaires.

Aptitudes de classe de technomancien remplacées ou modifiées

Pour chaque niveau auquel un archétype accorde une aptitude de classe alternative, un technomancien qui a choisi cet archétype modifie ou remplace les aptitudes de classe indiquées.

- **Niveau 2** Vous ne gagnez pas l'altération magique au niveau 2. Vous l'obtenez au niveau 5.
- **Niveau 4** Pour le plus haut niveau de sorts de technomancien que vous pouvez lancer, réduisez de 1 le nombre de sorts connus. Par exemple, au niveau 5, cela signifie que vous connaissez deux sorts de niveau 2 et quatre sorts de niveau 1 et au sixième niveau, que vous connaissez trois sorts de niveau 2 et quatre sorts de niveau 1. Au niveau 7, vous connaissez quatre sorts de niveau 2 mais seulement un sort de niveau 3 (puisque le niveau 3 est désormais le niveau de sorts le plus élevé que vous pouvez utiliser), et ainsi de suite.
- **Niveau 6** Vous ne gagnez pas l'aptitude de classe cache amplifiée au niveau 6. Vous l'obtenez au niveau 8 à la place de l'altération magique. En fonction des niveaux de vos aptitudes de classe alternatives de votre archétype, vous pouvez ou non gagner d'autres emplacements pour votre cache amplifiée aux niveaux 12 ou 18. Quel que soit le niveau auquel vous obtenez cache amplifiée, la première fois est identique au gain normal de cette aptitude au niveau 6, la seconde fois comme le gain obtenu au niveau 12 et la troisième comme le gain obtenu normalement au niveau 18.
- **Niveau 9** Votre pouvoir savoir-faire technologique ne progresse pas au niveau 9. Elle augmente à +3 au niveau 11 et, à ce niveau, vous n'obtenez pas l'altération magique que vous auriez normalement dû recevoir.
- **Multiniveaux** **Niveaux 12 et 18** : vous ne gagnez pas un emplacement supplémentaire de cache amplifiée (vous ne gagnez pas non plus la possibilité d'y stocker ses sorts associés).

ADEPTE PHRÉNIQUE

Tandis que de nombreux mystiques et technomanciens sont formés aux traditions psychiques et en connaissent la terminologie, il existe de nombreux autres personnages qui acquièrent des pouvoirs mentaux en dehors de ces classes. Les adeptes phréniques sont capables de faire appel à des pouvoirs psychiques bien plus puissants que ceux des races comme les lashuntas et les shirrrens mais sans atteindre l'ampleur des pouvoirs d'un lanceur de sorts. Au lieu de s'en servir comme de leur principale source de puissance, ils utilisent donc leur talent surnaturel pour augmenter d'autres pouvoirs.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

La majorité des adeptes phréniques sont des lashuntas et des shirrens, bien que les membres des autres races puissent aussi développer des pouvoirs mentaux. Même si cela existe, il est rare que des adeptes phréniques soient également des mystiques ou des technomanciens puisque la plupart des lanceurs de sorts canalisent toute leur puissance surnaturelle dans leur entraînement de classe.

Aptitudes de classe alternatives

L'adepte phrénique accorde des aptitudes de classe alternatives aux niveaux 2, 4, 6, 9, 12 et 18.

Éveil phrénique (Sur) Niveau 2

Vous gagnez une télépathie limitée semblable au trait racial des lashuntas (voir page 48). Si votre race vous accorde déjà la télépathie limitée (comme avec les lashuntas et les shirrens), vous augmentez de 18 mètres la portée de votre pouvoir.

Vous pouvez aussi sélectionner deux langages supplémentaires que vous pouvez utiliser uniquement pour communiquer télépathiquement avec des créatures qui les connaissent. Si par d'autres moyens (en attribuant des rangs à la compétence Culture, par exemple), vous apprenez la version complète d'un langage avec lequel vous communiquez télépathiquement vous pouvez au même moment en choisir un nouveau avec lequel vous pourrez communiquer par télépathie.

De plus, vous n'avez plus besoin d'avoir le Charisme minimum requis pour le don Pouvoir psychique mineur ou pour n'importe quel autre don qui a pour prérequis Pouvoir psychique mineur.

Défense phrénique (Ext) Niveau 4

Vos pouvoirs psychiques vous confèrent une meilleure protection contre les attaques mentales. La première fois que vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort ou un effet avec le descripteur émotion, terreur, mental ou souffrance (voir page 269), en réaction, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour immédiatement relancer ce jet de sauvegarde.

Même si le second jet de sauvegarde échoue, vos défenses renforcées peuvent réduire les effets du sort ou du pouvoir. Si le sort, ou le pouvoir, inflige des dégâts, ils sont réduits d'un nombre égal à votre niveau de classe. Si le sort, ou le pouvoir, a une durée d'au moins 2 rounds, réduisez de moitié cette durée.

Sens phréniques (Mag) Niveau 6

Vous gagnez le pouvoir de ressentir les capacités mentales et les créatures qui en sont dotées. Avec une action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour activer vos sens phréniques. Cela fonctionne comme avec le sort *vision magique* mais vous ne voyez que les sources magiques avec les descripteurs émotion, terreur, mental ou souffrance. Si vous réussissez un test de Mysticisme pour déterminer l'école de magie de la source, vous apprenez aussi lesquels de ces descripteurs y sont associés. En tant qu'action simple, si vous vous concentrez sur une créature précise située à moins de 40 mètres de vous pour déterminer si elle a des pouvoirs magiques ou si elle peut lancer des sorts (voir *vision magique* page 383), vous ne l'apprenez que si au moins l'un de ces pouvoirs est associé aux descripteurs indiqués et vous n'apprenez le niveau de lanceur de sorts que du plus puissant de ces pouvoirs.

Tant que vos sens phréniques sont actifs, vous gagnez aussi perception aveugle (émotion) à une portée de 9 mètres. Voir page 263 pour plus de détails sur perception aveugle.

Pouvoir phrénique mineur (Mag) Niveau 9

Vos capacités psychiques se sont suffisamment développées pour vous permettre de dupliquer les effets de quelques sorts précis. Une fois par jour, en tant que pouvoir magique, vous pouvez lancer un sort de la liste suivante : *charme-monstre*, *clairaudience/clairvoyance* et *étranglement psychocinétique*. Au niveau 13, vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par jour et au niveau 17, vous pouvez l'utiliser trois fois par jour. Le DD pour les jets de sauvegarde contre ces sorts est égal à 10 + niveau du sort + votre modificateur de caractéristique essentielle.

Pouvoir phrénique (Ext) Niveau 12

Vos pouvoirs psychiques se sont renforcés ce qui vous permet de dupliquer les effets de sorts de plus haut niveau. Une fois par jour, en tant que pouvoir magique, vous pouvez lancer un sort de la liste suivante : *confusion*, *sonde mentale* et *lien télépathique*. Au niveau 16, vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par jour et au niveau 20, vous pouvez l'utiliser trois fois par jour. Le DD pour les jets de sauvegarde contre ces sorts est égal à 10 + niveau du sort + votre modificateur de caractéristique essentielle.

Pouvoir phrénique supérieur (Sur) Niveau 18

Vos pouvoirs phréniques se sont développés et vous accordent désormais de puissantes capacités mentales. Une fois par jour vous pouvez utiliser une des capacités suivantes. Le DD pour les jets de sauvegarde contre ces capacités est égal à 10 + la moitié de votre niveau de classe + votre modificateur de caractéristique essentielle.

- **Bouclier mental** : en tant qu'action de mouvement, vous pouvez vous octroyer un bonus d'altération de +5 à vos jets de sauvegarde contre les effets mentaux pendant 1 round par niveau de votre classe. Pendant toute cette durée, vous êtes aussi immunisé contre les sorts et les effets qui permettent à une créature de lire vos pensées.
- **Broyage psychique** : en tant qu'action simple, vous pouvez pénétrer l'esprit d'une créature située à moins de 18 mètres de vous. Vous lui infligez 15d8 points de dégâts non mortels et la victime est fiévreuse pendant 1 round par niveau de votre classe. Si la cible réussit un jet de Vigueur, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas fiévreuse. C'est un effet de souffrance.
- **Synesthésie de masse** : en tant qu'action simple, vous pouvez perturber les sens de créatures dont les perceptions sensorielles seront analysées par les mauvais sens. Par exemple, le bruit provoquera une explosion de couleurs, les odeurs produiront des sons, etc. Vous pouvez cibler une créature par deux niveaux de votre classe et les victimes doivent toutes être situées à moins de 30 mètres de vous et ne doivent pas être séparées de plus de 9 mètres les unes des autres. Chaque cible doit réussir un jet de Volonté ou être chancelante et forcée de considérer que toutes les créatures bénéficient d'un camouflage (voir page 253) pendant 1 round par niveau de votre classe. Les pouvoirs qui réduisent ou annulent les effets d'un camouflage n'ont aucune influence sur synesthésie de masse. C'est un pouvoir mental.

PIONNIER DES ÉTOILES

Les membres de la société des Explorateurs d'étoiles (voir page 480) consacrent une grande partie de leur temps, de leur argent et de leurs efforts pour explorer des lieux inconnus de leurs concitoyens des Mondes du Pacte. Qu'ils explorent les vestiges d'anciennes cultures, des mondes sans technologie moderne ou des civilisations qui n'ont jamais eu le moindre contact avec les Mondes

du Pacte, les Explorateurs d'étoiles repoussent constamment les limites de l'espace exploré afin de glaner les moindres fragments de connaissances pour définir les limites de la Faille. Quand cela est possible, ces expéditions sont précédées, ou au moins soutenues, par un pionnier des étoiles qui est spécialement entraîné pour l'exploration, la reconnaissance et la survie.

Tous les membres de la Société des Explorateurs d'étoiles ne sont pas des pionniers et tous les pionniers ne choisissent pas cet archétype. Cet archétype représente un expert qui a passé des années à étudier et à s'entraîner avec des pionniers plus aguerris.

La majorité des pionniers sont des émissaires, des mystiques et des agents mais il en existe avec des niveaux dans d'autres classes.

Aptitudes de classe alternatives

Le pionnier des étoiles accorde des aptitudes alternatives aux niveaux 2, 4 et 6.

Formé aux problèmes (Ext) Niveau 2

Vous gagnez Culture et Survie en tant que compétence de classe. Pour chacune de ces compétences qui est déjà une compétence de classe (ou qui en devient une) sans que cela ait un lien avec cet archétype, une fois par jour, vous pouvez choisir d'effectuer un test avec cette compétence en jetant deux fois le jet est en prenant le meilleur résultat.

Vous pouvez effectuer des tests d'Ingénierie, de Science de la vie et de Mysticisme pour identifier des créatures (voir page 133) même si vous n'êtes pas formé dans ces compétences. Vous pouvez effectuer des tests de Survie pour résister à des conditions climatiques extrêmes tout en vous déplaçant à votre pleine vitesse sur de longues distances avec le bonus dont vous bénéficieriez en vous déplaçant à la moitié de votre vitesse au sol. Vous pouvez aussi tenter des tests de Survie pour vivre de la terre tout en vous déplaçant à votre pleine vitesse.

Paré à toute éventualité (Ext) Niveau 4

En tant qu'éclaireur préparant de plus vastes expéditions, vous êtes entraîné à être paré à toute éventualité. Cette expérience et ce savoir-faire de planification vous octroient un certain nombre de pouvoirs. Quand vous êtes capable d'agir au cours du round de surprise d'un combat, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre test d'initiative pour ce combat.

Quand vous réussissez à identifier une créature avec un test de compétence (voir page 133), vous apprenez une information utile de plus. Quand vous atteignez le niveau 11 dans la classe avec laquelle vous avez choisi cet archétype, vous apprenez deux informations utiles de plus.

Quand vous tentez un test de Culture pour déchiffrer des écrits (voir page 138), il n'y a aucun risque que vous interprétiez mal le message (mais il est possible que vous ne puissiez pas le traduire). De plus, vous pouvez faire 20 (voir page 133) pour vos tests de Culture quand vous tentez de traduire un texte même si vous n'êtes pas formé en Informatique et que vous n'avez pas accès à un ordinateur ou à des données téléchargeables.

Rafistolage de terrain (Ext) Niveau 6

Vous avez passé suffisamment de temps sur des terres étranges, loin de la sécurité de toute civilisation connue, pour savoir rafistoler des appareils et des véhicules, et même vous ou vos amis, en utilisant tout ce qui vous tombe sous la main. Une fois par jour, en tant qu'action simple, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance

pour récupérer un nombre de points d'endurance égal à votre niveau de classe (jusqu'à votre maximum). Vous pouvez aussi prendre 10 minutes et dépenser 1 point de persévérance pour rendre un nombre de points de vie égal à votre niveau de classe à un véhicule, un équipement ou à une créature. On considère que vous avez récupéré le matériel dont vous avez besoin pour effectuer cette action normalement.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



COMPÉTENCES

5



COMPÉTENCES

Que vous soyez un soldat aguerri capable de geler le sang de ses ennemis d'un simple regard, un émissaire volubile qui s'adapte à toutes les situations sociales ou un technomancien brillant qui sait tout sur la galaxie, les compétences représentent certaines de vos capacités les plus fondamentales. Au niveau 1, vous commencez le jeu avec un nombre de rangs de compétence déterminé par votre classe. Ces rangs représentent votre entraînement initial et vous obtenez davantage de rangs de compétence en gagnant des niveaux, ce qui vous permet d'améliorer les compétences que vous connaissez déjà ou d'en maîtriser de nouvelles.

ACQUÉRIR DES COMPÉTENCES

À chaque niveau, y compris le premier, vous obtenez un certain nombre de rangs de compétence. Le nombre que vous obtenez est déterminé par la classe choisie pour ce niveau (comme indiqué dans la table ci-dessous), modifié par votre modificateur d'Intelligence (vous obtenez toutefois toujours un minimum de 1 rang de compétence par niveau). Par exemple, si vous créez un technomancien de niveau 1 avec une valeur d'Intelligence de 18, vous obtenez 8 rangs de compétence par niveau : 4 rangs conférés par la classe de technomancien et 4 rangs de plus grâce à votre modificateur d'Intelligence de +4.

L'investissement d'un rang dans une compétence représente l'entraînement reçu grâce à l'expérience ou l'étude approfondie. Chaque rang de compétence augmente de 1 votre bonus de compétence total (voir Les tests de compétence plus loin) – en gagnant des niveaux, vous pouvez investir de nouveaux rangs pour améliorer les compétences que vous maîtrisez déjà ou pour en apprendre de nouvelles. Le nombre de rangs de compétence dans une unique compétence ne peut dépasser votre niveau de personnage total. Les compétences dans lesquelles vous avez investi des rangs sont vos compétences auxquelles vous êtes formé ; celles dans lesquelles vous n'avez investi aucun rang sont des compétences auxquelles vous n'êtes pas formé.

Chaque classe présente également un certain nombre de compétences favorites appelées compétences de classe (voir la table 5-1 à la page 134). La maîtrise de vos compétences de classe est plus facile. Les compétences de classe dans lesquelles vous avez investi 1 rang au moins sont les compétences de classe avec formation ; vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux tests de ces compétences. Si vous avez plus d'une classe, vous obtenez les compétences de classe de toutes vos classes. Le bonus de +3 pour s'être entraîné dans une compétence de classe n'augmente pas si cette compétence est une compétence de classe pour plusieurs classes du personnage – il reste à +3.

CLASSE RANGS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU

Agent (AGT)	8 + modificateur d'Int
Émissaire (ÉMI)	8 + modificateur d'Int
Mécano (MÉC)	4 + modificateur d'Int
Mystique (MYS)	6 + modificateur d'Int
Solarien (SOL)	4 + modificateur d'Int
Soldat (SDT)	4 + modificateur d'Int
Technomancien (TEC)	4 + modificateur d'Int

LES TESTS DE COMPÉTENCE

Quel que soit votre niveau de maîtrise, le succès est rarement certain lorsque vous utilisez des compétences. Pour déterminer si l'utilisation d'une compétence est une réussite ou non, vous effectuez un test de compétence : lancez 1d20 et ajoutez votre bonus de compétence total au résultat du dé. Votre bonus de compétence total se compose des éléments suivants :

- **Les rangs de compétence** : chaque rang que vous avez investi dans la compétence augmente de 1 votre bonus de compétence total.

- **Le bonus de compétence de classe auxquelles vous êtes formé** : si la compétence est une compétence de classe à laquelle vous êtes formé, vous bénéficiez d'un bonus de +3.

- **Le modificateur de la valeur de caractéristique associée** : chaque compétence est associée à un modificateur de caractéristique indiqué dans sa description ; ajoutez ce modificateur à votre bonus de compétence total.

- **Autres modificateurs** : il arrive que votre race, vos dons, les objets que vous utilisez, les sorts qui vous affectent ou certaines circonstances particulières vous confèrent des bonus ou des malus supplémentaires. Par exemple, les compétences avec le terme « malus d'armure au test » dans leur en-tête sont plus compliquées à utiliser lorsque vous portez une armure encombrante ; vous appliquez alors un malus d'armure au test (voir la page 196) à tous les tests de compétence de ce type tant que vous portez une telle armure.

Le résultat de votre test de compétence équivaut à 1d20 + votre bonus de compétence total. Si ce résultat est égal ou supérieur au degré de difficulté (également appelé DD) de la tâche que vous tentez d'accomplir, vous réussissez. Si le total est inférieur au DD, vous échouez. Une tâche présente parfois divers degrés de réussite ou d'échec en fonction de la différence positive ou négative entre votre résultat et le DD. C'est au MJ que revient la responsabilité de déterminer les DD des tests de compétence (voir Le DD des tests de compétences à la page 392 pour plus d'informations).

Il faut souvent effectuer une action pour utiliser une compétence mais son utilisation peut aussi parfois faire partie intégrante d'une autre action. L'action à réaliser dépend de la compétence et de la tâche spécifique indiquée dans sa description. La description de chaque compétence donne un certain nombre de tâches courantes que l'on peut réaliser en l'utilisant. Votre MJ pourra aussi vous demander des tests de compétence non standard lorsque les circonstances du jeu l'exigent.

Il peut arriver que vous fassiez un test de compétence dont le but n'est pas d'accomplir une tâche mais de contrecarrer la tâche ou l'action d'une autre créature. On appelle ce type de test un test de compétence opposé. Lors d'un test de compétence opposé, une créature effectue un test de compétence pour tenter d'accomplir une tâche ou une action, tandis qu'une autre créature effectue son propre test de compétence pour déterminer le DD que le résultat du test de la première créature doit égaler ou surpasser pour atteindre son objectif. Généralement, effectuer un test de compétence opposé pour déterminer le DD ne nécessite aucune action mais vous devez souvent être conscient ou avoir la capacité d'effectuer certains types d'actions quand vous voulez tenter ce genre de test.

Il est parfois impossible d'effectuer un test de compétence. Parfois, la situation vous empêche de faire un test de compétence et parfois la compétence en question nécessite une formation spéciale afin de pouvoir tenter le test. On utilise le terme de formation nécessaire pour désigner les compétences nécessitant une formation spéciale et ce terme est indiqué

dans l'en-tête des compétences concernées. Sauf indication contraire dans la description de la compétence, vous ne pouvez pas effectuer un test de compétence sans formation pour accomplir une tâche en utilisant une compétence nécessitant une formation ; vous devez avoir investi 1 rang au moins dans cette compétence pour pouvoir effectuer un test.

La table de la page suivante donne un résumé des différences entre les compétences avec formation et sans formation.

TYPE DE TEST DE COMPÉTENCE	RÉSULTAT DU TEST DE COMPÉTENCE
Compétence de classe avec formation	1d20 + rangs de compétence + 3 + modificateur de caractéristique + autres modificateurs*
Compétence avec formation	1d20 + rangs de compétence + modificateur de caractéristique + autre modificateurs*
Compétence sans formation	1d20 + modificateur de caractéristique + autres modificateurs*

* Les malus d'armure aux tests s'appliquent à la plupart des tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité.

Faire 10

La plupart du temps, vous effectuez des tests de compétence sous la pression ou lors de situations particulièrement stressantes. D'autres fois, la situation est plus favorable et la réussite du test est ainsi presque certaine.

Lorsque vous n'êtes ni distrait ni exposé à un danger immédiat, le MJ peut vous autoriser à faire 10 sur un test de compétence. Quand vous faites 10, vous ne lancez pas un d20 mais vous partez du principe que vous avez obtenu un 10 sur ce dé, puis vous ajoutez les modificateurs de compétence appropriés. Faire 10 assure la réussite de l'accomplissement de nombreuses tâches routinières ou de celles que vous maîtrisez particulièrement bien. Si vous échouez même en faisant 10, peut-être avez-vous besoin de plus de temps et d'énergie pour réussir la tâche que vous tentez d'accomplir (voir Faire 20 ci-dessous).

À moins de posséder une aptitude dont la description fournit une indication contraire, vous ne pouvez pas faire 10 pendant une rencontre de combat. Vous ne pouvez pas non plus faire 10 quand le MJ stipule qu'une situation est trop mouvementée ou que vous êtes distrait. Enfin, faire 10 n'est presque jamais une option pour effectuer un test dont le résultat est crucial et essentiel pour l'histoire de l'aventure.

Faire 20

Lorsque vous disposez de tout votre temps pour vous consacrer à la tâche associée à une compétence et que l'échec de cette tâche ne produit aucun effet nocif, le MJ peut vous autoriser à faire 20 sur ce test de compétence. Vous procédez de la même façon que lorsque vous faites 10 mais vous partez du principe que vous obtenez un 20 au lieu d'un 10.

Faire 20 signifie que vous multipliez les tentatives pour réaliser la tâche jusqu'à ce qu'elle soit accomplie. On suppose également que vous échouez plusieurs fois avant de réussir. Faire 20 prend généralement 20 fois plus de temps que la réalisation d'un unique test (le plus souvent 2 minutes pour une compétence dont l'utilisation nécessite une action simple).

Aider quelqu'un

Le MJ peut vous conférer la possibilité d'aider quelqu'un à réussir un test de compétence si vous faites la même action que lui et que vous effectuez un test de compétence représentant un effort de coopération. Pour ce faire, vous devez effectuer votre test de compétence avant celui de la créature que vous souhaitez aider et, si vous le réussissez contre un DD de 10, cette créature bénéficie d'un bonus de +2 sur son test, tant qu'elle l'effectue avant la fin de son prochain tour. À l'appréciation du MJ, seul un nombre limité de créatures ont la possibilité d'aider quelqu'un. Vous ne pouvez pas faire 10 ou faire 20 lors d'un test pour aider quelqu'un, mais vous pouvez utiliser l'action aider quelqu'un pour aider une créature qui fait 10 ou 20 sur un test.

IDENTIFIER DES CRÉATURES

Vous pouvez utiliser certaines compétences pour identifier des créatures. La compétence utilisée pour identifier chaque type de créature est indiquée plus loin dans la description de chaque compétence concernée. Un test de compétence réussi vous permet de vous rappeler une information utile à propos d'une créature spécifique, telle que ses pouvoirs spéciaux ou ses vulnérabilités. Pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du DD sur le résultat de votre test, vous vous rappelez une information utile supplémentaire. Vous pouvez effectuer des tests de compétence sans formation pour identifier une créature si le DD est égal ou inférieur à 10. Vous pouvez faire 20 sur un test pour identifier une créature mais uniquement si vous disposez d'un moyen pour effectuer des recherches, tel qu'un accès à un réseau d'informations, comme une infosphère planétaire ou un ensemble de données téléchargées (voir page 430) ; ce type de recherche prend généralement 2 minutes.

Le DD des tests de compétence pour identifier une créature dépend de la rareté de la créature.

RARETÉ DE LA CRÉATURE	DD
Très courante (gobelin de l'espace)	5 + 1,5 × le FP de la créature
Moyenne (la plupart des monstres)	10 + 1,5 × le FP de la créature
Rare (rejeton de nova)	15 + 1,5 × le FP de la créature

La liste des types de créatures ci-dessous indique quelle compétence utiliser pour identifier chacun d'eux.

TYPE DE CRÉATURES	COMPÉTENCE
Aberration	Sciences de la vie
Animal	Sciences de la vie
Créature artificielle (magique)	Mysticisme
Créature artificielle (technologique)	Ingénierie
Créature magique	Mysticisme
Dragon	Mysticisme
Extérieur	Mysticisme
Fée	Mysticisme
Humanoïde	Sciences de la vie
Humanoïde monstrueux	Sciences de la vie
Mort-vivant	Mysticisme
Plante	Sciences de la vie
Vase	Sciences de la vie
Vermine	Sciences de la vie

SE RAPPELER QUELQUE CHOSE

Vous pouvez utiliser certaines compétences pour vous rappeler quelque chose à propos de sujets particuliers. Les sujets associés à une compétence donnée sont décrits dans la description de chacune d'elles. Un test de compétence réussi vous permet de répondre à des questions à propos du sujet concerné. Vous pouvez effectuer des tests de compétence sans formation pour vous rappeler quelque chose si le DD est inférieur ou égal à 10. Vous pouvez faire 20 sur ce test, mais seulement si vous disposez d'un moyen de recherche, tel qu'un accès à un réseau d'informations ou à un ensemble de données téléchargées (voir la page 430) ; cette activité prend le plus souvent 2 minutes.

Les DD des tests de compétence pour se rappeler quelque chose sont déterminés par le MJ et dépendent de la rareté de l'information recherchée, en utilisant les indications suivantes.

DIFFICULTÉ DE LA QUESTION	DD DE BASE
Questions vraiment faciles	5
Questions moyennement compliquées	15
Questions très compliquées	20 à 30

Les sujets spécifiques et les compétences que vous utilisez pour vous rappeler quelque chose à leur propos sont indiqués dans la petite table ci-dessous.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 5-1 : RÉSUMÉ DES COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	AGT	ÉMI	MÉC	MYS	SOL	SDT	TEC	SANS FORMATION ?	CARACTÉRISTIQUE
Acrobaties	✓	✓	-	-	✓	✓	-	Oui	Dex*
Athlétisme	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	Oui	For*
Bluff	✓	✓	-	✓	-	-	-	Oui	Cha
Culture	✓	✓	-	✓	-	-	-	Non	Int
Déguisement	✓	✓	-	✓	-	-	-	Oui	Cha
Diplomatie	-	✓	-	✓	✓	-	-	Oui	Cha
Discrétion	✓	✓	-	-	✓	-	-	Oui	Dex*
Escamotage	✓	✓	-	-	-	-	✓	Non	Dex*
Informatique	✓	✓	✓	-	-	-	✓	Non	Int
Ingénierie	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	Non	Int
Intimidation	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	Oui	Cha
Médecine	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	Non	Int
Mysticisme	-	-	-	✓	✓	-	✓	Non	Sag
Perception	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	Oui	Sag
Pilotage	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	Oui	Dex
Profession	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Non	Cha, Int ou Sag
Psychologie	✓	✓	-	✓	✓	-	-	Oui	Sag
Sciences de la vie	-	-	-	✓	-	-	✓	Non	Int
Sciences physiques	-	-	✓	-	✓	-	✓	Non	Int
Survie	✓	-	-	✓	-	✓	-	Oui	Sag

✓ = Compétence de classe ; * Le malus d'armure aux tests s'applique.

COMPÉTENCE	SE RAPPELER QUELQUE CHOSE SUR LES SUJETS SUIVANTS
Culture	Coutumes, lois, gouvernement, dirigeants, célébrités, légendes, religion, histoire et sujets apparentés d'une culture
Mysticisme	Théories alchimiques, symboles arcaniques, divinités, traditions magiques, les plans, traditions et symboles religieux, et sujets apparentés
Profession	Une profession spécifique et sujets apparentés
Sciences de la vie	Bio ingénierie, biologie, botanique, écologie, génétique, xénobiologie, zoologie et autres domaines des sciences biologiques
Sciences physiques	Astronomie, chimie, climatologie, géographie, géologie, hyperspace, météorologie, océanographie, physique et autres domaines des sciences naturelles

COMPÉTENCES ET COMBAT DE VAISSEAUX SPATIAUX

Que vous tentiez d'accomplir une manœuvre de vol compliquée, de réparer une source d'alimentation centrale ou de scanner des vaisseaux ennemis, les compétences représentent une partie vitale du système de combat de vaisseaux spatiaux.

Lorsque vous choisissez vos compétences, peut-être devriez-vous décider du rôle que vous aimeriez jouer lors d'un combat de vaisseaux spatiaux.

- Si vous voulez être un pilote accompli, investissez des rangs dans la compétence de Pilotage.
- Si vous voulez être un ingénieur efficace, investissez des rangs dans la compétence d'Ingénierie.
- Si vous voulez être un officier scientifique efficace, investissez des rangs dans la compétence d'Informatique.
- Si vous voulez être un canonnière doué et que votre bonus de base à l'attaque n'est pas égal à votre niveau, investissez des rangs dans la compétence de Pilotage.
- Si vous voulez être un capitaine louable, investissez des rangs dans une, plusieurs ou la totalité des compétences suivantes : Bluff, Diplomatie et Intimidation, ainsi que dans une ou plusieurs des compétences adaptées aux autres rôles.

Voir la page 316 pour plus d'informations sur les combats de vaisseaux spatiaux.

DESCRIPTIONS DES COMPÉTENCES

Cette section explique chaque compétence, dans quels cas et pour quelles tâches elles sont couramment utilisées, leurs modificateurs typiques et même parfois des DD prédéterminés.

Votre MJ peut vous imposer ou vous permettre l'utilisation de compétences pour accomplir des tâches différentes de celles décrites ici. Voir la table 5-1 ci-dessus pour consulter la liste complète des compétences.

Chaque description de compétence suit le format suivant.

Nom de la compétence : L'en-tête donne non seulement le nom de la compétence mais également les informations suivantes.

Caractéristique essentielle : l'abréviation du modificateur de la valeur de caractéristique à ajouter aux tests de compétence de ce type est indiquée entre parenthèses après le nom de la compétence.

Formation nécessaire : si cette indication apparaît entre parenthèses après le nom de la compétence, celle-ci est une compétence nécessitant une formation et vous ne pouvez accomplir des tâches et effectuer des tests avec cette compétence que si vous avez investi 1 rang au moins dans celle-ci. Toutes les autres compétences et les tâches qu'il est possible d'accomplir en les utilisant peuvent être effectuées sans formation, que vous ayez ou non investi des rangs dans celles-ci. Dans de rares cas, une compétence nécessitant une formation peut être utilisée sans formation, ou une compétence ne nécessitant normalement aucune formation peut être utilisée de manière particulière si l'on est formé à son utilisation.

Malus d'armure aux tests : si cette indication apparaît entre parenthèses, un malus d'armure aux tests (infligé par l'armure que vous portez ; voir la page 196) s'applique aux tests de cette compétence.

Description : la description d'une compétence donne un résumé des domaines qu'elle couvre, suivi par un certain nombre d'entrées détaillant les tâches les plus souvent accomplies en utilisant cette compétence. Les entrées détaillant les tâches livrent également des informations sur le type d'action qu'il faut généralement faire pour accomplir la tâche, si de nouvelles tentatives pour accomplir une tâche sont possibles ou non en cas d'échec de la précédente ou si des effets spéciaux se produisent si vous ratez un test. Vous ne pouvez généralement pas faire 20 pour accomplir une tâche qui spécifie que de nouvelles tentatives sont impossibles en cas d'échec ou qui produit des effets spéciaux si vous ratez un test de compétence.

ACROBATIES (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Vous pouvez garder votre équilibre en traversant des surfaces étroites ou instables, vous débarrasser d'entraves et effectuer un déplacement acrobatique pour éviter des attaques. Vous utilisez également la compétence Acrobaties pour déterminer le succès de manœuvres compliquées lorsque vous volez.

Déplacement acrobatique

Tant que vous n'êtes pas encombré ou surchargé (voir les pages 275-277), vous pouvez utiliser la compétence Acrobaties pour traverser une case menacée par un ou plusieurs ennemis sans provoquer d'attaques d'opportunités de leur part. Déplacement acrobatique est une action de mouvement et votre vitesse de déplacement est réduite de moitié. Le DD pour traverser la zone menacée par un ennemi est égal à $15 + 1,5 \times$ le FP de l'ennemi. Si plusieurs ennemis menacent la même case, vous effectuez un test dont le DD est calculé avec le FP de l'ennemi le plus élevé, et le DD augmente de 2 par ennemi supplémentaire au-delà du premier.

Vous pouvez aussi traverser directement une case occupée par un ennemi : le DD est égal à $20 + 1,5 \times$ le FP de l'ennemi. Si vous ratez ce test, vous arrêtez votre déplacement sur la case adjacente à votre ennemi et provoquez une attaque d'opportunité.

Si vous tentez de traverser plusieurs cases menacées ou occupées par des ennemis lors du même round, vous devez réussir un test pour chaque case et le DD de chaque test au-delà du premier augmente de 2. Par exemple, si vous effectuez un déplacement acrobatique à travers une case menacée par deux créatures de FP 1 et une autre de FP 2, le DD est égal à $15 + 3 + 2 + 2 = 22$. Si vous effectuez ensuite un déplacement acrobatique à travers la case d'une créature de FP 2, le DD est égal à $20 + 3 + 2 = 25$.

Dans tous ces cas, le DD est modifié par les mêmes circonstances environnementales qui s'appliquent quand on tente de garder l'équilibre en utilisant la compétence Acrobaties. Si vous ratez le test, vous provoquez des attaques d'opportunité comme à l'accoutumée. Si vous voulez vous déplacer à votre vitesse normale en effectuant un déplacement acrobatique, vous subissez un malus de -10 au test. Vous pouvez utiliser la compétence Acrobaties pour faire un déplacement acrobatique tout en étant à terre mais vous ne pouvez vous déplacer que de 1,50 mètre par une action complexe et vous subissez un malus de -5 au test.

Utilisez les DD de base suivants pour les tests d'Acrobaties effectués pour faire un déplacement acrobatique.

SITUATION	DD*
Traverser une case menacée	$15 + 1,5 \times$ le FP de l'ennemi
Traverser une case occupée par un ennemi	$20 + 1,5 \times$ le FP de l'ennemi

* Le DD augmente de 2 pour chaque case menacée supplémentaire ou case occupée par un ennemi que vous tentez de traverser au cours d'un même round.

Garder l'équilibre

Au cours d'une action de mouvement, vous pouvez utiliser la compétence Acrobaties pour traverser des surfaces étroites et des terrains accidentés sans tomber. Un test réussi vous permet de traverser des surfaces de ce type à la moitié de votre vitesse de déplacement au sol. Vous êtes pris au dépourvu tant que vous tentez de garder l'équilibre de la sorte. Si vous ratez un test d'Acrobaties lorsque vous commencez à traverser une surface étroite ou un terrain accidenté, votre action de mouvement prend fin à l'endroit situé juste avant celui où vous deviez commencer à garder votre équilibre. Si vous ratez le test pendant que vous êtes déjà en train de garder votre équilibre (après une réussite lors d'un tour précédent), vous perdez l'équilibre et le MJ peut décider

que vous commencez à chuter en fonction du type de surface que vous êtes en train de traverser.

Si vous subissez des dégâts alors que vous tentez de garder votre équilibre, vous devez immédiatement effectuer un test d'Acrobaties contre le DD initial. En cas de réussite, vous gardez l'équilibre (et vous poursuivez votre déplacement si c'est votre tour de jouer). En cas d'échec, vous tombez à terre et le MJ peut décider que vous commencez à chuter en fonction du type de surface sur laquelle vous tentez de garder l'équilibre. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Acrobaties effectués pour garder l'équilibre.

Les DD des tests d'Acrobaties pour garder l'équilibre dépendent de la largeur de la surface que vous tentez de traverser mais ils peuvent être modifiés par les circonstances environnementales telles que l'état et l'inclinaison de la surface. Ces modificateurs sont cumulatifs ; utilisez tous ceux qui s'appliquent.

LARGEUR DE LA SURFACE	DD
Plus de 90 cm*	0
De 31 à 90 cm*	5
De 16 à 30 cm	10
De 5 à 15 cm	15
Moins de 5 cm	20

* Aucun test d'Acrobaties n'est nécessaire pour traverser ces surfaces à moins que les modificateurs (voir la table ci-dessous) augmentent le DD au-delà de 9.

CIRCONSTANCE*	MODIF. AU DD
Légèrement encombré (cailloux, sable)	+2
Très encombré (caverne, décombres)	+5
Légèrement glissant (humide)	+2
Très glissant (glace)	+5
Légèrement en pente (moins de 45°)	+2
En pente forte (plus de 45°)	+5
Légèrement instable (secousses lors d'un vol spatial)	+2
Moyennement instable (chocs lors d'un vol spatial)	+5
Très instable (tremblement de terre)	+10

* Ces circonstances s'appliquent aux tâches garder l'équilibre et déplacement acrobatique de la compétence Acrobaties et à la tâche sauter d'Athlétisme.

Se libérer

Vous pouvez utiliser la compétence Acrobaties pour échapper à une créature qui tente de vous agripper ou de vous immobiliser en situation de lutte, ou pour vous débarrasser d'entraves. Tenter d'échapper à une créature qui tente de vous agripper ou de vous immobiliser est une action simple. En cas de réussite, vous n'êtes plus agrippé ou immobilisé et vous n'avez plus l'état agrippé ou immobilisé. Le DD pour échapper à un agrippement ou à une immobilisation est le plus souvent de 10 + la classe d'armure cinétique de l'adversaire. Se débarrasser d'entraves peut prendre 1 minute ou plus, en fonction du type d'entraves. Le DD pour se débarrasser d'entraves dépend de la nature des entraves et parfois du FP de la créature qui s'en est occupé (voir la table ci-dessous). Vous pouvez faire 20 aux tests d'Acrobaties pour vous débarrasser de la plupart des entraves mais pas aux tests pour échapper aux tentatives d'agrippement ou d'immobilisation en situation de lutte.

CIRCONSTANCES	DD
Agrippé ou immobilisé	10 + CAC de l'adversaire
Entravé par des liens/cordes	$20 + 1,5 \times$ le FP de l'adversaire
Entravé par des menottes	30

Voler

Vous trouverez à la page 259 les règles de base sur le vol et la façon de se déplacer en volant. Généralement, vous devez effectuer un test d'Acrobaties en volant uniquement si vous tentez une manœuvre

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

compliquée ou si le vent est important. Ces tests sont le plus souvent effectués au cours d'une action de mouvement lorsque vous volez. Vous recevez un bonus ou un malus aux tests d'Acrobaties pour voler en fonction de votre manœuvrabilité : une manœuvrabilité déplorable inflige un malus de -8, une manœuvrabilité moyenne ne confère aucun bonus et une manœuvrabilité parfaite confère un bonus de +8.

Les situations suivantes nécessitent des tests d'Acrobaties et ont des conséquences en cas d'échec. Les DD de ces tests dépendent du vent et des conditions atmosphériques et autres facteurs déterminés par le MJ. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Acrobaties effectués pour voler.

Éviter les dégâts de chute

- Si vous chutez et que vous êtes capable de voler, vous pouvez effectuer un test d'Acrobaties par une réaction pour annuler les dégâts de chute. Vous chutez comme à l'accoutumée en cas d'échec. Si votre manœuvrabilité est parfaite, vous pouvez automatiquement éviter les dégâts de chute sans avoir à faire de test.

Voler lorsque le vent souffle dangereusement

- Plus le vent souffle violemment, plus il est difficile de rester en vol. En cas de vent de tempête ou s'il souffle plus fort encore (81 km/h ou + ; voir page 400), vous devez effectuer un test d'Acrobaties pour pouvoir voler à chaque fois que vous vous déplacez. Vous ne pouvez pas vous déplacer si vous ratez ce test. Si vous ratez ce test de 5 points ou plus, vous êtes poussé sur une distance de 2d6 × 3 mètres dans la direction où souffle le vent (ou dans une direction décidée par le MJ) et subissez 2d6 points dégâts contondants. Vous ne pouvez pas faire 10 aux tests d'Acrobaties effectués pour voler lorsque le vent souffle dangereusement.

Vol stationnaire

- Voler en toute sécurité implique normalement un déplacement. Si vous voulez voler sur place, ou faire un vol stationnaire, vous devez effectuer un test d'Acrobaties en tant qu'action de mouvement. Vous chutez en cas d'échec. Vous ne pouvez pas faire de vol stationnaire si votre manœuvrabilité est déplorable. Si votre manœuvrabilité est parfaite, vous réussissez automatiquement vos vols stationnaires, mais vous pouvez le faire par une action rapide au lieu d'une action de mouvement si vous réussissez un test d'Acrobaties (un échec ne produit aucun effet néfaste).

Les DD des tests d'Acrobaties pour voler dépendent de la force du vent, le cas échéant. La table suivante donne les DD de base en fonction du vent et indique si un test d'Acrobaties est nécessaire pour voler dans ces conditions et si une créature peut ou ne peut pas faire 10 au test d'Acrobaties pour voler. Lorsque le vent souffle, le ciel est le plus souvent plutôt dégagé et la vitesse du vent est généralement constante. Le DD augmente de 5 lorsque la vitesse du vent est fluctuante ou lorsqu'il y a des débris volants, ou de 10 si ces deux conditions sont réunies en même temps.

EFFETS DU VENT	DD	TEST NÉCESSAIRE ?	FAIRE 10 ?
Léger à modéré (0-30 km/h)	15	Non	Oui
Important (31-45 km/h)	17	Non	Oui
Violent (46-75 km/h)	19	Non	Oui
Vent de tempête (76-110 km/h)	27	Oui	Non
Ouragan (111-260 km/h)	33	Oui	Non
Tornado (261 km/h et plus)	39	Oui	Non

ATHLÉTISME (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Vous pouvez escalader des surfaces verticales, sauter par-dessus des obstacles et nager.

Escalader

Au cours d'une action de mouvement, vous pouvez utiliser l'Athlétisme pour monter, descendre ou parcourir une pente, un mur ou une autre surface abrupte en l'escaladant. Vous pouvez même vous déplacer sur un plafond, à condition qu'il soit pourvu de prises pour les mains, mais vous ne pouvez pas escalader une surface parfaitement lisse. En cas de test réussi, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse au sol sur la surface en question. Si le test est raté de 4 points ou moins, vous ne parvenez pas à vous déplacer. Si vous ratez de 5 points ou plus, vous chutez. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Athlétisme pour escalader. Vous devez avoir au minimum vos deux mains de libres pour escalader mais vous pouvez vous agripper à un mur avec une main pendant que vous lancez un sort, tirer avec une petite arme à feu ou faites une autre action ne nécessitant qu'une main. Vous êtes considéré comme pris au dépourvu tant que vous escaladez un mur ou que vous vous y agrippez. Si vous possédez une vitesse d'escalade (voir la page 259), vous bénéficiez d'un bonus de +8 aux tests d'Athlétisme pour escalader et vous n'avez pas à faire de tests d'Athlétisme pour escalader, sauf en situations périlleuses.

Les DD des tests d'Athlétisme pour escalader dépendent de la surface escaladée mais on peut également les modifier en fonction des circonstances environnementales, comme la gravité, le vent et l'état de la surface. Ces modificateurs sont cumulatifs ; utilisez tous ceux qui s'appliquent.

SURFACE ESCALADÉE	DD
Pente dont l'inclinaison est supérieure à 45 degrés, échelle ou corde à nœuds près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer	5
Câble ou corde sans nœud près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, ou corde à nœuds sans mur contre lequel s'appuyer	10
Surface irrégulière ou mur avec suffisamment de prises, comme une surface de roche naturelle, une paroi de caverne ou un mur artificiel recouvert de câbles	15
Câble ou corde simple sans mur contre lequel s'appuyer	
Corniche à laquelle vous vous agrippez par les mains	
Surface inégale comprenant quelques petites prises, comme un mur de pierre ou de briques	20
Surface relativement lisse avec quelques prises occasionnelles, comme les murs d'une station spatiale ou un mur de glace	25
Dévers ou un plafond garni de prises pour les mains	30
Surface parfaitement lisse	-

CIRCONSTANCE	MODIF. AU DD
Deux murs face à face contre lesquels on peut s'arc-bouter	-10
Escalade d'un coin ou deux murs perpendiculaires contre lesquels on peut s'appuyer	-5
Escalade dans un environnement où la gravité est nulle ou faible	-5
Escalade dans un environnement où la gravité est forte*	+5
Murs humides ou légèrement glissants	+2
Murs verglacés ou très glissants*	+5
Escalade alors que le vent est important (31-45 km/h)	+2
Escalade alors que le vent est violent (46-75 km/h)*	+5
Escalade lors d'une tempête (76-110 km/h)*	+10
Escalade lors d'un ouragan (111-260 km/h)*	+20
Escalade lors d'une tornade (261 km/h et plus)*	+30

* Circonstance périlleuse ; les créatures avec une vitesse d'escalade doivent effectuer un test dans ces conditions.

Nager

Au cours d'une action de mouvement, vous pouvez utiliser l'Athlétisme pour nager. En cas de test réussi, vous vous déplacez d'une distance égale à la moitié de votre vitesse au sol dans l'eau ou des liquides similaires. Si vous ratez le test de 4 points ou moins, vous n'avancez pas. Si vous ratez de 5 points ou plus, votre tête passe sous la surface ou vous continuez de couler plus profondément et vous

devez retenir votre respiration ou commencer à vous noyer (voir la page 404). Si vous n'avez pas de vitesse de nage (voir la page 259), vous devez réussir un test d'Athlétisme DD 20 par heure pendant laquelle vous nagez et subir 1d6 points de dégâts non létaux à cause de la fatigue en cas d'échec. Si vous possédez une vitesse de nage, vous bénéficiez d'un bonus de +8 à tous les tests d'Athlétisme effectués pour nager et vous n'avez pas besoin d'effectuer des tests d'Athlétisme, sauf si les circonstances sont périlleuses (voir la table ci-dessous).

Les DD des tests d'Athlétisme effectués pour nager dépendent des conditions en vigueur mais on peut les modifier en fonction des circonstances environnementales, telles que le courant ou la présence de débris. Ces modificateurs sont cumulatifs ; utilisez tous ceux qui s'appliquent.

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES	DD
Calme	10
Agité	15
Tempétueux*	20
Maelstrom*	30

* À moins de posséder une vitesse de nage, vous ne pouvez pas faire 10 aux tests d'Athlétisme pour nager dans des eaux tempétueuses ou lors d'un maelstrom, même si vous n'êtes pas menacé ou distrait par ailleurs.

CIRCONSTANCE	MODIF. AU DD
Quelques débris ou légères perturbations	+2
Perturbations ou débris importants*	+5
Nager avec le courant*	+5
Nager à contre-courant*	+10
Nager contre un jet de liquide ou un courant puissant*	+15

* Circonstance périlleuse ; les créatures avec une vitesse de nage doivent effectuer un test dans ces conditions.

Sauter

Au cours d'une action de mouvement, vous pouvez utiliser l'Athlétisme pour sauter en longueur ou en hauteur une distance inférieure ou égale à votre vitesse de déplacement restante. Si vous prenez un élan de 3 mètres juste avant de sauter, le DD est égal à la distance à traverser que l'on divise par 30 cm dans le cas d'un saut en longueur ou la hauteur à atteindre par 7,50 cm dans le cas d'un saut en hauteur. Si vous ne prenez pas d'élan avant de sauter, le DD du test est doublé. Le DD est modifié par les mêmes circonstances environnementales que celles qui s'appliquent aux tests d'Acrobaties pour garder l'équilibre (voir la page 135). Vous chutez si vous ratez le test. Si vous ratez de 5 points ou plus, vous tombez à terre, même si la chute ne vous inflige aucun dégât. Les créatures avec une vitesse de déplacement au sol de 10,50 mètres ou plus bénéficient d'un bonus de +4 aux tests d'Athlétisme effectués pour sauter. Ce bonus augmente de 4 par tranche de 3 mètres de vitesse de déplacement au sol au-dessus de 12 mètres. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Athlétisme effectués pour sauter.

BLUFF (CHA)

Vous pouvez agir et parler pour créer des diversions, feinter vos ennemis, dire des mensonges de façon convaincante et transmettre des messages secrets.

Faire diversion

Par une action de mouvement, vous pouvez utiliser le Bluff pour créer une diversion. Votre test de Bluff est opposé au test de Psychologie de la créature que vous tentez de tromper. En cas de réussite, vous pouvez tenter de vous cacher en utilisant la Discrétion, comme si vous bénéficiiez d'un abri ou d'un camouflage, ou vous bénéficiez d'un bonus de +10 pour voler un objet grâce à l'Escamotage (c'est vous qui

choisissez). Parfois, votre test de Bluff peut être opposé aux tests de plusieurs créatures (si vous effectuez cette action au milieu d'une allée pleine de monde dans une station spatiale) ; le cas échéant, le MJ peut décider d'effectuer plusieurs tests de Psychologie et vous réussissez uniquement contre les créatures dont le résultat du test de Psychologie est inférieur à votre résultat de Bluff.

Feinter

Par une action simple, vous pouvez utiliser le Bluff pour feinter en combat, ce qui vous permet de considérer votre adversaire comme pris au dépourvu lors de votre prochaine attaque contre lui avant la fin de votre prochain tour. Le DD de ce test est égal à la plus élevée des valeurs entre 10 + le bonus de compétence total en Psychologie de votre adversaire et 15 + 1,5 × le FP de l'adversaire. Vous ne pouvez pas feinter une créature qui ne possède aucune valeur d'Intelligence et vous ne pouvez pas faire 10 ou 20 aux tests de Bluff pour feinter.

Mentir

Vous pouvez utiliser le Bluff pour tromper quelqu'un ou mentir de manière convaincante. Un petit mensonge simple lors d'un combat est considéré comme une raillerie en combat ; sinon, mentir prend au moins une action complexe mais cela peut prendre plus de temps, à l'appréciation du MJ, si le mensonge est complexe. Si la créature est méfiante ou fait attention à ce que vous dites (pour détecter les supercheries avec la compétence de Psychologie, par exemple), le test est opposé au test de Psychologie de la créature à laquelle vous mentez ; sinon, le DD de ce test est égal à 10 + le bonus de compétence total en Psychologie de la créature. Si vous réussissez, la créature à laquelle vous mentez croit ce que vous dites, au moins jusqu'à ce qu'elle soit confrontée à des preuves que vous lui avez menti. Le MJ peut décider que certains mensonges sont si improbables que personne ne peut y croire.

Le DD des tests de Bluff pour mentir sont modifiés en fonction de l'attitude initiale de la cible envers vous (voir Diplomatie à la page 139) et d'autres circonstances déterminées par le MJ (comme la vraisemblance du mensonge).

ATTITUDE INITIALE	MODIF. AU DD
Hostile	+10
Inamical	+5
Indifférent	+0
Amical	-5
Serviable	-5

Transmettre un message secret

Vous pouvez utiliser le Bluff pour transmettre un message secret à un allié sans que les autres puissent comprendre sa véritable signification. Lors d'un combat, une telle transmission se fait dans le cadre d'une raillerie en combat. Le DD de ce test est égal à 15 pour des messages simples et 20 pour des messages plus complexes, à l'appréciation du MJ. Ceux qui l'entendent peuvent effectuer un test opposé de Psychologie pour comprendre l'idée générale du message. Vous ne pouvez pas faire 20 à un test de Bluff pour transmettre un message secret.

CULTURE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous avez étudié un grand nombre des cultures connues de la galaxie et possédez une connaissance riche et approfondie des divers courants culturels sous-jacents et des langues en général. Chaque fois que vous investissez un rang en Culture, vous apprenez à parler et à écrire une nouvelle langue. Voir la page 41 pour la liste des langues courantes.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



Déchiffrer des écrits

Vous pouvez utiliser la compétence Culture pour déchiffrer des écrits rédigés dans une langue peu courante ou un message rédigé dans une forme incomplète ou archaïque. Il faut au moins 1 minute pour déchiffrer une moyenne de 250 mots ou moins. Le MJ effectue souvent en secret les tests de Culture pour déchiffrer des écrits. Si vous réussissez le test, vous comprenez l'idée générale du texte. Si vous ratez, vous ne comprenez pas le texte. Si vous ratez le test de 10 points ou plus, vous comprenez de travers le contenu du texte. Vous ne pouvez pas faire 20 à un test de Culture pour déchiffrer des écrits à moins que vous ne soyez formé à la compétence d'Informatique et que vous ayez accès à un réseau d'informations ou à un ensemble de données téléchargées. Dans ce cas, vous ne risquez pas de comprendre de travers l'information expliquée par écrit.

Les DD des tests de Culture pour déchiffrer des écrits dépendent de la complexité du texte ainsi que d'autres circonstances déterminées par le MJ.

COMPLEXITÉ	DD
Message simple	20
Texte standard	25
Écrit complexe, exotique ou très ancien	30

Se rappeler quelque chose

Vous pouvez utiliser la compétence Culture pour vous rappeler certaines informations à propos des coutumes, des lois, d'un gouvernement, des dirigeants, des habitants notoires, des légendes, de la religion, de l'histoire d'une culture et des sujets apparentés (voir la page 133).

DÉGUISEMENT (CHA)

Vous êtes capable de modifier votre apparence pour vous fondre dans une foule ou tromper autrui pour vous infiltrer quelque part.

Modifier son apparence

Vous pouvez utiliser le Déguisement pour modifier votre apparence en travaillant 1d3 × 10 minutes avec des accessoires de déguisement, en lançant un sort tel que *déguisement* ou en utilisant un appareil technologique tel qu'une peau holographique. Le MJ effectue en secret le test de Déguisement pour que vous ne sachiez pas vraiment quelle est la qualité de votre travail. Ce test est opposé au test de Perception (voir page 145) de ceux capables de s'apercevoir que vous n'êtes pas celui à qui vous voulez ressembler. Si vous n'attirez pas l'attention sur vous, les créatures qui vous entourent n'ont normalement pas l'occasion de faire un test de Perception pour percer votre déguisement. Si des créatures (telles que du personnel de sécurité à bord d'un vaisseau spatial ou dans une station spatiale) recherchent activement des activités douteuses, on suppose que de tels observateurs font 10 à leurs tests de Perception.

L'efficacité de votre déguisement dépend du nombre de modifications nécessaires pour changer votre apparence. Sans l'aide d'une magie ou d'une technologie de transformation vous permettant de procéder autrement, vous pouvez utiliser le Déguisement uniquement pour ressembler à une créature de votre taille ou d'une catégorie de taille de plus ou de moins que la vôtre. Ce déguisement ne modifie pas votre taille réelle ou votre allonge. Les déguisements sont génériques – vous ne pouvez pas vous déguiser en une personne spécifique.

Certains sorts magiques, comme *déguisement*, vous confèrent un bonus de +10 aux tests de Déguisement.

Les DD des tests de Déguisement sont modifiés par le type de déguisement et par d'autres circonstances déterminées par le MJ. Ces modificateurs sont cumulatifs ; utilisez tous ceux qui s'appliquent.

DÉGUISÉMENT	MODIF. AU DD
Modification de détails mineurs seulement	-5
Modification d'un aspect majeur	+2 à +5
Se déguiser en une créature du même type mais d'une race différente	+2 à +8
Se déguiser en une créature d'un type différent	+10
Se déguiser en une créature d'une catégorie de taille différente	+10

DIPLOMATIE (CHA)

Vous pouvez persuader vos interlocuteurs pour qu'ils se montrent amicaux envers vous, résoudre conflits et différends, et recueillir des informations et des rumeurs communes à propos d'une communauté.

Changer l'attitude

Quand vous interagissez sur le plan social avec une créature, celle-ci a une attitude initiale envers vous. Les attitudes se classent en cinq catégories (de la moins bonne à la meilleure) : hostile, inamicale, indifférente, amicale et serviable. Vous pouvez utiliser la Diplomatie pour changer l'attitude initiale d'une créature et l'améliorer, mais au risque d'énervé votre interlocuteur et de détériorer son attitude envers vous en cas d'échec. C'est une aptitude basée sur le langage. La créature doit avoir une Intelligence de 3 ou plus et vous devez passer au moins 1 minute à interagir et à converser avec elle pour changer son attitude. Le DD de ce test est égal à la plus haute valeur entre 10 + le bonus total de la compétence de Diplomatie de votre opposant ou 15 + 1,5 × le FP de l'opposant (ou le FP de la rencontre si vous tentez de changer l'attitude d'un groupe de créatures). Le DD est modifié par l'attitude initiale de la créature (voir plus bas) et d'autres circonstances déterminées par le MJ. Si vous réussissez, l'attitude de la créature s'améliore d'une catégorie (par exemple, une créature hostile devient inamicale). Si vous réussissez en dépassant le DD de 5 points ou plus, vous pouvez choisir de passer 10 minutes supplémentaires à interagir avec la créature pour améliorer son attitude d'une catégorie supplémentaire. Si vous ratez le test de 5 points ou plus, vous énervez la créature et son attitude se détériore d'une catégorie (par exemple, une créature amicale devient indifférente).

Attaquer une créature détériore toujours son attitude d'une catégorie pour chaque attaque dont elle est victime, et peut avoir d'autres conséquences en fonction de l'attitude de la créature à ce moment-là.

Affecter de manière positive l'attitude d'une créature prend du temps. Vous ne pouvez généralement pas utiliser la Diplomatie pour modifier positivement l'attitude d'une créature de plus d'une catégorie (ou de deux catégories si vous y consacrez du temps supplémentaire) au cours d'une même période de 24 heures, à moins que le MJ en décide autrement ou si vous disposez d'une aptitude qui vous permet de le faire.

Les cinq catégories d'attitude initiale sont décrites ci-dessous, ainsi que les effets de chaque attitude lorsqu'elle est modifiée de manière négative.

Hostile

- Une créature hostile préférera vous attaquer physiquement ou verbalement plutôt que de converser avec vous de manière civilisée. La plupart des ennemis que vous rencontrez sont hostiles. C'est souvent compliqué d'établir une relation diplomatique avec des créatures hostiles, même si ceci peut être effectué à distance (grâce à un appareil de communication) ou en évitant le combat contre les créatures tout en les persuadant de vous écouter afin de les raisonner. Si vous ratez le test de Diplomatie de 5 points ou

plus, vous ne pouvez pas tenter de changer à nouveau l'attitude d'une créature hostile pendant 24 heures.

Inamicale

- Les créatures inamicales se méfient généralement de vous ou elles craignent que vous ne les frappiez si elles baissent leurs gardes ou si elles ne parviennent pas à vous garder à distance. Les créatures inamicales deviennent hostiles lorsqu'elles sont énervées ou attaquées.

Indifférente

- Les créatures indifférentes vous remarquent à peine mais ne vous veulent pas de mal non plus. Elles se soucient peu de votre détresse mais peuvent vous donner des conseils simples et des directions. La plupart des créatures que vous rencontrez dans la vie quotidienne ou dans des communautés sont indifférentes. Les créatures indifférentes deviennent inamicales lorsqu'elles sont énervées ou attaquées.

Amicale

- Le plus souvent favorablement disposées envers vous ou enclines à vous apprécier, les créatures amicales vous traitent avec gentillesse et respect. Elles peuvent vous donner des conseils plus précis ou une aide simple mais elles ne changeront généralement pas leurs habitudes pour vous aider. Énervées ou attaquées, les créatures amicales deviennent indifférentes et tentent souvent d'éviter de plus amples relations avec vous si possible.

Serviable

- Les créatures serviables sont non seulement amicales mais également prêtes à vous aider dans la limite du raisonnable. Elles fournissent généralement une aide plus soutenue ou plus élaborée, ou elles offrent de menus services si elles s'avèrent capables de les offrir immédiatement. Énervées ou attaquées, les créatures serviables deviennent amicales mais quelque peu prudentes, car de telles réactions alors qu'elles se montrent généreuses les plongent souvent dans la confusion.

Les DD des tests de Diplomatie pour changer l'attitude sont modifiés en fonction de l'attitude initiale de la créature, ainsi que par d'autres circonstances déterminées par le MJ.

ATTITUDE INITIALE	MODIF. AU DD
Hostile	+10
Inamicale	+5
Indifférente	+0
Amicale	-5
Serviable	-*

* Vous ne pouvez pas améliorer l'attitude d'une créature au-dessus de serviable.

Recueillir des informations

Pour pouvez utiliser la Diplomatie pour recueillir des informations sur un sujet ou un individu en particulier. Vous devez passer au moins 1d4 heures à interroger des gens au sein d'une communauté ou d'une région particulière. En cas de réussite, vous apprenez quelque chose sur ce sujet ou sur l'individu, mais le MJ peut décider que les autochtones ne connaissent simplement pas certaines informations.

Les DD des tests de Diplomatie pour recueillir des informations dépendent de la nature de l'information recherchée et peuvent être modifiés par le MJ pour refléter d'autres circonstances, telles que les pots-de-vin ou les cadeaux.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

INFORMATION RECHERCHÉE

	DD
Rumeurs ou faits courants	10
Information secrète ou obscure	20 ou plus
Individu important ou connu	5 + FP du personnage
Individu ordinaire ou normal	10 + FP du personnage
Individu inconnu ou mystérieux	15 + FP du personnage

DISCRÉTION (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Vous pouvez rester caché et vous déplacer silencieusement pour éviter de vous faire repérer, ce qui vous permet de passer inaperçu auprès de gardes ou de frapper un adversaire sans qu'il sache où vous situez.

Se cacher

Vous pouvez utiliser la Discrétion pour vous cacher si vous bénéficiez d'un abri ou d'un camouflage (ou si vous maîtrisez une aptitude spéciale vous autorisant à vous cacher sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage) ou si vous avez réussi à créer une diversion avec la compétence de Bluff. Vous pouvez tenter un test de Discrétion pour vous cacher par une action de mouvement (si vous avez l'intention de rester immobile) ou au cours d'une action de mouvement. Si vous vous déplacez à une vitesse égale ou inférieure à la moitié de votre vitesse de déplacement, vous effectuez votre test de Discrétion sans aucun malus. Si vous tentez de vous cacher en vous déplaçant à une vitesse supérieure à la moitié de votre vitesse de déplacement ou après avoir créé une diversion avec le Bluff, vous subissez un malus de -10 à votre test de Discrétion ; ces malus sont cumulatifs si vous faites les deux à la fois. Les tests sont opposés aux tests de Perception des créatures à proximité susceptibles de vous repérer. Une créature qui rate le test de compétence opposé considère que vous bénéficiez d'un camouflage total tant que vous continuez à bénéficier d'un véritable abri ou camouflage. Une créature qui réussit le test de compétence opposé vous voit ou vous localise (voir page 260) dans les situations où vous bénéficiez d'un camouflage total. Si vous ne bénéficiez plus d'un abri ou d'un camouflage durant votre tour, vous pouvez tenter de rester caché mais uniquement si vous bénéficiez d'un abri ou d'un camouflage à la fin de votre tour.

Discrétion et invisibilité

- Si vous êtes invisible ou si vous bénéficiez d'un camouflage total, vous obtenez un bonus de +40 à votre test de Discrétion tant que vous restez immobile. On considère que vous êtes immobile si c'est votre tour et que vous ne vous êtes pas encore déplacé ou si vous ne vous êtes pas déplacé depuis le début de votre dernier tour. Si vous êtes invisible mais pas immobile, vous bénéficiez à la place d'un bonus de +20 à votre test de Discrétion. Généralement, une créature ne peut pas vous attaquer si vous êtes invisible ou si vous bénéficiez d'un camouflage total, à moins que la créature ne parvienne à vous localiser en réussissant un test de Perception. (Il est toujours possible d'entendre et de sentir des créatures invisibles et celles-ci peuvent agir de manière à révéler leur présence à ceux qui réussissent leurs tests de Perception ; voir Invisible à la page 263 du chapitre 8.) Même ainsi, la créature qui attaque une créature localisée a 50 % de chances de la rater.

Attaquer en étant caché

- Si vous parvenez à vous cacher d'une créature, celle-ci est considérée comme prise au dépourvu lors de votre première attaque effectuée depuis votre cachette. Si vous restez invisible suite à votre première attaque, cette créature est considérée comme prise au dépourvu contre vos attaques jusqu'au moment où elle réussit un

test de Perception pour vous localiser ou lorsque vous redevenez visible.

Tir embusqué

Si vous avez déjà utilisé avec succès la Discrétion pour vous cacher d'une créature située à 3 mètres ou plus de vous, vous pouvez brièvement quitter votre abri ou votre camouflage et effectuer une unique attaque à distance contre cette créature. Tant que vous vous remettez à couvert derrière votre abri ou votre camouflage, vous pouvez effectuer un autre test de Discrétion au cours de cette attaque en appliquant un malus de -20.

ESCAMOTAGE (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous pouvez cacher des objets de petite taille, faire les poches de quelqu'un et accomplir d'autres exploits de dextérité manuelle sans vous faire repérer.

Cacher un objet

Par une action simple, vous pouvez utiliser Escamotage pour cacher un petit objet sur vous (y compris une petite arme à feu ou une arme de corps à corps à une main au volume faible). Le test est opposé au test de Perception de ceux qui vous observent ou vous fouillent. Dans ce dernier cas, la personne qui fouille bénéficie d'un bonus de +4 au test. Des objets particulièrement petits ou ceux créés pour que l'on puisse facilement les cacher peuvent conférer un bonus de circonstances maximum de +4 à votre test d'Escamotage effectué pour cacher un objet sur vous. C'est également le cas si vous portez une armure ou des vêtements dotés de compartiments prévus pour cacher plus facilement des petits objets. Récupérer une arme ou un objet caché sur vous est une action simple.

Dérober un objet

Par une action simple, vous pouvez utiliser Escamotage pour dérober un petit objet pas plus grand qu'un petit communicateur ou une tige mémorielle. Le test est opposé aux tests de Perception de ceux à proximité susceptibles de remarquer votre tentative. Si vous parvenez à utiliser la compétence de Bluff pour créer une diversion, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à ce test (voir Bluff à la page 137). Si vous ratez, vous parvenez à dérober l'objet mais vous vous faites repérer par ceux dont le résultat du test de Perception est supérieur au résultat de votre test d'Escamotage. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Escamotage effectués pour dérober un objet.

Divertir

Vous pouvez utiliser Escamotage pour divertir un public, comme si vous accomplissiez la tâche gagner sa vie de la compétence Profession.

Faire les poches

Par une action simple, vous pouvez utiliser Escamotage pour voler un objet à une créature. Le DD de ce test est généralement de 20 mais le MJ peut le modifier en fonction des précautions prises par le détenteur de l'objet. Que vous réussissiez ou non le test, le détenteur de l'objet peut effectuer un test opposé de Perception contre le résultat de votre test d'Escamotage pour remarquer la tentative. Vous ne pouvez normalement pas tenter cette tâche pendant un combat et vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Escamotage effectués pour faire les poches.

INFORMATIQUE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous pouvez faire fonctionner, manipuler et pirater des systèmes informatiques. Si vous ne pouvez accéder physiquement à l'interface



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

utilisateur d'un système informatique, vous devez utiliser une trousse de piratage pour accéder au système et le manipuler. Vous trouverez les informations sur les ordinateurs à partir de la page 213.

Les ordinateurs sont configurés pour offrir un « accès privilégié » à un ou plusieurs utilisateurs autorisés, ce qui permet à ces utilisateurs d'accéder à leurs informations ou fonctions par une action simple sans avoir à faire de test d'Informatique. Les pare-feu peuvent empêcher l'accès à certaines sections d'un ordinateur et conférer à différents utilisateurs un accès privilégié à ces sections.

Le DD de base de nombre des tâches liées à la compétence Informatique est égal à $13 + (4 \times \text{l'échelon de l'ordinateur})$. Le MJ peut modifier ces DD en fonction d'autres circonstances.

Accéder à un système non sécurisé

Vous pouvez utiliser la compétence Informatique pour accéder aux fonctions les plus basiques d'un système informatique non sécurisé. Le DD pour accéder aux informations ou aux fonctions d'un ordinateur public qu'aucune contre-mesure ou qu'aucun pare-feu ne protègent est le plus souvent de 10. À la différence des autres tâches que l'on peut accomplir avec la compétence Informatique, vous pouvez tenter d'accéder à un système même sans bénéficier d'une formation si vous faites 20 pour accomplir cette tâche, ce qui nécessite 2 minutes. On peut également accéder à des systèmes informatiques sécurisés et les sections sécurisées d'un système par ailleurs non sécurisé en effectuant des tests d'Informatique pour pirater un système (voir la page 142).

Créer ou détecter une contrefaçon

Vous pouvez utiliser la compétence Informatique pour produire de faux documents officiels. Cela prend 1d4 minutes. Le MJ effectue le test d'Informatique pour créer une contrefaçon en secret, vous ne

savez donc pas si votre contrefaçon est réaliste ou non. Ce test est opposé au test d'Informatique de ceux qui examinent le document pour déterminer son authenticité.

Les DD des tests d'Informatique pour détecter une contrefaçon dépendent du type de document contrefait, ainsi que d'autres circonstances déterminées par le MJ et indiquées dans la table suivante.

CIRCONSTANCE	MODIF. AU DD
Le document va à l'encontre d'une chose connue ou d'ordres	-2
Le type de document est bien connu de celui qui l'examine	-2
Le type de document n'est pas connu de celui qui l'examine	+2
Celui qui examine le document ne fait qu'y jeter un œil	+2
Le faussaire possède un document officiel similaire en modèle	+8

Désactiver ou manipuler un module

Un personnage ayant un accès privilégié à un ordinateur peut désactiver ou manipuler une contre-mesure ou un module par une action simple en réussissant un test d'Informatique DD 10. Si vous disposez d'un accès simple (main non privilégiée) à un ordinateur, vous pouvez effectuer un test d'Informatique pour activer, ajouter, désactiver ou manipuler des contre-mesures ou des modules. Si vous voulez interagir avec une contre-mesure ou un module protégé par un pare-feu, vous devez d'abord pirater le système (voir plus bas) pour pouvoir y accéder. L'activation ou la désactivation d'une contre-mesure ou d'un module prend généralement 1 minute par échelon de l'ordinateur. Toutes ces tâches ont un DD égal à celui appliqué lors du piratage d'un système. Vous ne pouvez pas faire 20 à un test d'Informatique effectué pour désactiver ou manipuler un module.

Détecter une section factice

Si vous avez accès à un ordinateur mais pas à un accès privilégié, il est possible que vous n'ayez accès qu'à une section factice (une

contre-mesure informatique qui redirige vers de faux dossiers au lieu des vrais). Si vous réussissez ce test, vous vous rendez compte que vous avez accès à une section factice. Le DD dépend de l'échelon du système informatique.

Détruire ou réparer un système ou un module

Vous pouvez utiliser la compétence Informatique pour réparer un système ou un module informatique désactivé, ou pour en détruire un retiré ou désactivé, ce qui nécessite 10 minutes de travail sur l'ordinateur par échelon du système informatique. Le DD dépend de l'échelon du système informatique. Si vous réparez un module ou un système désactivé et que vous ratez le test de 5 points ou plus, vous détruisez accidentellement le module ou le système. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Informatique effectués pour détruire ou réparer un système informatique.

Fabriquer un ordinateur

Vous pouvez fabriquer des ordinateurs si vous avez suffisamment de rangs en Informatique. Les règles de fabrication se trouvent à la page 235.

Obtenir un accès privilégié

Si vous bénéficiez d'un accès simple à un ordinateur, vous pouvez tenter d'étendre vos autorisations pour obtenir un accès privilégié. Cette tâche est similaire au piratage de ce même ordinateur mais le DD est augmenté de 20. Il est impossible, dans de nombreux cas, d'obtenir un accès privilégié et chaque tâche, en dehors des fonctions basiques de l'ordinateur, doit être tentée par le biais d'un test distinct pour détruire, réparer, désactiver ou manipuler des modules ou des contre-mesures. Si un pare-feu a été configuré de manière

à autoriser un accès privilégié à différents utilisateurs accrédités, vous devez obtenir un accès privilégié à ce pare-feu indépendamment. Une fois que vous disposez d'un accès privilégié à un ordinateur, vous pouvez modifier la liste des personnes bénéficiant d'un accès privilégié en réussissant un test d'Informatique pour pirater le système.

Pirater un système

Vous pouvez utiliser la compétence Informatique pour pirater un système informatique auquel vous n'avez pas déjà accès. Pirater un système informatique nécessite généralement une action complexe par échelon du système informatique. Vous pouvez réduire cette durée de moitié (jusqu'à un minimum d'une action complexe) par augmentation de 5 points du DD du test d'Informatique. Si vous réussissez le test, vous accédez à toutes les sections de l'ordinateur non protégées par un pare-feu (voir page 217). Ceci vous permet d'utiliser les fonctions de base de l'ordinateur et de faire d'autres tests nécessitant un accès de votre part. Accéder aux sections d'un ordinateur situées derrière un pare-feu nécessite un test d'Informatique supplémentaire pour chaque pare-feu.

Si vous ratez un test d'Informatique pour pirater un système, vous pouvez déclencher une contre-mesure si l'une d'elles a été installée. Si vous faites 20 à un test d'Informatique pour pirater un système protégé par des contre-mesures sans les désactiver ou les détruire au préalable, ces contre-mesures sont automatiquement activées.

INGÉNIERIE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous pouvez identifier, fabriquer, réparer ou désactiver des appareils technologiques, évaluer la solidité de structures et de machines, et amorcer et désamorcer des explosifs de manière appropriée. Vous subissez un malus de -2 au test si vous n'avez pas de trousse d'ingénierie lorsque vous effectuez un test d'Ingénierie.

Amorcer des explosifs

Vous pouvez utiliser l'Ingénierie pour amorcer un explosif en utilisant un détonateur (voir page 220). Il faut 1 minute pour connecter le détonateur et placer l'explosif. Le DD de ce test est généralement de 10. Si vous ratez le test, vous pouvez tenter d'amorcer à nouveau l'explosif. Si vous ratez le test de 5 points ou plus, vous déclenchez l'explosion prématurément.

Vous pouvez également tenter de fabriquer un explosif plus compliqué à désamorcer. Pour ce faire, choisissez le DD du désamorçage (le DD devrait être un multiple de 5 ; avec un DD minimum de 15). Ce DD devient votre DD cible pour amorcer l'explosif, ainsi que le DD pour le désamorcer (voir Désactiver un appareil ci-dessous).

Désactiver un appareil

Vous pouvez utiliser l'Ingénierie pour désactiver une serrure, un piège ou un appareil technologique ou mécanique, ou pour désamorcer un explosif, tant que personne ne s'occupe ou ne porte cet appareil et que vous pouvez y accéder. Le temps qu'il faut y consacrer (une action complexe au minimum) dépend de la complexité de l'appareil. Le DD du test est déterminé par le MJ et dépend de la complexité de l'appareil. Pour des appareils ou des systèmes extrêmement complexes, le MJ peut demander la réalisation de plusieurs tests. Le MJ effectue en secret le test d'Ingénierie pour désactiver un appareil pour que vous ne soyez jamais sûr de la réussite ou de l'échec de votre tentative. Si vous réussissez, vous désactivez l'appareil. Si vous ratez le test et découvrez votre erreur, vous pouvez effectuer une nouvelle tentative de désactivation de l'appareil.



Si vous ratez de 5 points ou plus, un incident survient. Si l'appareil est un explosif ou un piège, celui-ci se déclenche. Si vous tentez un sabotage quelconque, vous estimez que l'appareil est désactivé mais il continue en réalité de fonctionner normalement.

Vous pouvez effectuer la tâche consistant à désactiver un appareil pour trafiquer un appareil afin qu'il fonctionne normalement pendant un certain temps et qu'il se désactive ensuite. Le DD du test est alors augmenté de 5. Si vous voulez ne laisser aucune trace de votre intervention, le DD augmente encore de 5. Si vous réussissez le test, vous pouvez trafiquer l'appareil afin qu'il se désactive au bout d'un maximum d'un round par rang que vous possédez en Ingénierie. Si vous ratez le test de 5 points ou plus, vos efforts produisent les mêmes effets que ceux produits lorsque vous tentez simplement de désactiver l'appareil.

Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests d'Ingénierie effectués pour désactiver un appareil car cette activité est dangereuse.

Le DD d'un test d'Ingénierie pour désactiver un appareil dépend de la complexité de l'appareil. La table suivante donne des DD de base en fonction de la complexité, des exemples d'appareils correspondants et le temps nécessaire pour les désactiver. Le MJ peut modifier ces DD et le temps pour refléter d'autres circonstances. Les systèmes dotés de redondances ou de mesures de sécurité similaires peuvent imposer un DD augmenté de 1 à 5 points par rapport à ceux indiqués.

APPAREIL	EXEMPLE	TEMPS	DD
Appareil simple	Bloquer une porte	1 round	10
Appareil délicat	Saboter un système de propulsion simple	1d4 rounds	15
Appareil complexe	Désactiver ou réinitialiser une sentinelle automatisée ou un piège similaire	2d4 rounds	20
Appareil très complexe	Désactiver un explosif ou un système de sécurité depuis un panneau de contrôle ou un appareil similaire.	2d4 rounds	25
Équipement	Désactiver une amélioration d'armure, une armure assistée ou une arme	2d4 rounds	15 + 1,5 × le niveau de l'objet
Serrure simple	-	1 round	20
Serrure moyenne	-	1 round	25
Serrure de bonne qualité	-	1 round	30
Serrure de première qualité	-	1 round	40

Évaluer la solidité

Vous pouvez utiliser l'Ingénierie pour évaluer une structure ou une pièce de machine et ainsi déterminer sa solidité, son utilité et les points faibles de sa structure. Il faut y consacrer au moins 1 minute et le DD est déterminé par le MJ.

Utilisez les DD de base suivants pour les tests d'Ingénierie effectués pour évaluer la solidité. Ces DD peuvent être modifiés par d'autres circonstances déterminées par le MJ, telles que la complexité de la structure et les dégâts qu'elle a subis.

TÂCHE	DD
Évaluer la solidité	15
Déterminer les points faibles de la structure	20

CIRCONSTANCE	MODIF. AU DD
Structure simple (pont de cordes ou plafond instable)	-5
Structure complexe (pont suspendu ou mur de station spatiale)	+5
Dégâts évidents	-5
Dégâts peu visibles mais conséquents	+5
Sabotage intentionnel	+10

Fabriquer un objet technologique

Si vous avez investi suffisamment de rangs en Ingénierie, vous pouvez fabriquer des appareils ou des objets technologiques (y compris des ordinateurs). Les règles sur la fabrication se trouvent à la page 235.

Identifier une créature

Vous pouvez utiliser l'Ingénierie pour identifier des créatures artificielles avec le sous-type technologique, telles que les robots (voir page 133).

Identifier une technologie

Vous pouvez utiliser l'Ingénierie pour identifier les propriétés et les modalités d'utilisation d'objets et d'appareils technologiques, comme des vaisseaux spatiaux et des armes, mais aussi les objets technologiques extraterrestres et les objets hybrides. Un test n'est généralement pas nécessaire pour identifier des objets technologiques relativement simples que l'on trouve couramment dans les Mondes du Pacte (comme ceux décrits dans le chapitre 7). Vous pouvez faire 20 au test d'Ingénierie mais seulement si vous disposez d'une aide pour vos recherches, telle qu'un accès à un réseau d'informations ou à un ensemble de données téléchargées.

Les DD des tests d'Ingénierie pour identifier des objets technologiques dépendent de la rareté de l'objet.

RARETÉ DE L'OBJET	DD
Technologie complexe mais courante (objets ou vaisseaux spatiaux des Mondes du Pacte)	5 + 1,5 × le niveau de l'objet
Technologie moins courante (objets ou vaisseaux spatiaux hors des Mondes du Pacte)	10 + 1,5 × le niveau de l'objet
Technologie extraterrestre, ancienne ou rare	15 + 1,5 × le niveau de l'objet

Réparer un objet

Vous pouvez utiliser l'Ingénierie pour réparer un objet ou une pièce d'équipement mécanique, technologique ou hybride, tant que vous y avez accès. Le temps que cela prend dépend le plus souvent de la complexité de l'objet. Vous pouvez réparer un objet ou une pièce d'équipement que vous avez fabriqué en moitié moins de temps. Le DD du test est déterminé par le MJ et dépend de la complexité de l'objet. Si vous réussissez, l'objet récupère un nombre de points de vie égal au résultat de votre test d'Ingénierie. Si vous ratez le test de 10 points ou plus, vous endommagez encore plus l'objet et lui infligez 1d4 points de dégâts ; ces dégâts ne peuvent pas réduire son nombre de points de vie à moins de 1.

Si l'objet ou la pièce d'équipement est endommagé mais pas cassé, vous pouvez le réparer sans coût. S'il est cassé mais pas détruit, vous devez dépenser 10 BPU par niveau de l'objet (voir page 232 ; partez du principe que le niveau d'un objet simple est de 1) chaque fois que vous tentez de le réparer. Il est impossible de réparer une pièce d'équipement ou un objet détruit avec la compétence d'Ingénierie.

Vous ne pouvez pas faire 20 à un test d'Ingénierie effectué pour réparer un objet.

Le DD d'un test d'Ingénierie pour réparer un objet dépend de la complexité de l'objet. La table suivante donne les DD de base et des exemples d'objets en fonction de la complexité. Le MJ peut modifier ces DD et le temps de réparation nécessaire pour refléter d'autres circonstances.

OBJET	EXEMPLE	TEMPS	DD
Simple	Porte ou mur	10 minutes	15
Complexe	Console informatique	30 minutes	20
Équipement	Arme ou armure	1 heure	15 + 1,5 × le niveau de l'objet

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

INTIMIDATION (CHA)

Vous pouvez impressionner vos ennemis en faisant preuve de bravoure ou les intimider en les menaçant verbalement pour les pousser à agir comme vous l'entendez.

Démoraliser

Par une action simple, vous pouvez utiliser l'Intimidation pour qu'une créature située à 9 mètres ou moins de vous devienne secouée pendant un certain nombre de rounds. C'est une aptitude basée sur les sens. Le DD de ce test est égal à la plus haute valeur entre 10 + le bonus total en Intimidation de votre adversaire ou $15 + 1,5 \times$ le FP de l'adversaire. Si vous réussissez, la cible est secouée pendant 1 round. La durée augmente de 1 round pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du DD.

Intimider

Vous pouvez utiliser l'Intimidation pour intimider une créature afin de changer temporairement son attitude pour qu'elle devienne serviable (voir Diplomatie à la page 139). C'est une aptitude basée sur le langage et les sens. Vous devez passer au moins 1 minute à converser avec la créature. Le DD de ce test est égal à la plus haute valeur entre 10 + le bonus total en Intimidation de votre adversaire ou $15 + 1,5 \times$ le FP de l'adversaire. Si vous réussissez, la créature vous révèle l'information qu'elle connaît et que vous souhaitez, effectue des actions qui ne la mettent pas en danger ou vous procure l'aide que vous lui demandez dans une certaine limite, mais elle agit ainsi sous la contrainte. Un tel changement d'attitude dure $1d6 \times 10$ minutes. À la fin de cette période, l'attitude de la créature envers vous devient inamicale. Si vous ratez le test de 5 points ou plus, l'attitude de la créature devient inamicale, ou hostile si elle était déjà inamicale. Si la créature devient inamicale à cause d'un test raté, il est probable qu'elle tente de vous tromper ou de vous empêcher d'atteindre vos objectifs.

MÉDECINE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous avez étudié la biologie de nombreuses espèces et pouvez traiter un certain nombre de blessures et de maladies différentes. Les DD de la plupart des tâches liées à la Médecine dépendent du type d'équipement utilisé (voir le chapitre 7 pour plus d'informations).

Premiers secours

Par une action simple, vous pouvez utiliser la Médecine pour arrêter les dégâts de saignement ou administrer les premiers secours à une créature agonisante que vous pouvez toucher. Le DD de ce test est égal à 15. Si vous réussissez le test, la créature n'est plus agonisante et se stabilise, ou les dégâts de saignement s'arrêtent. À la différence des autres tâches de la compétence Médecine, vous pouvez administrer les premiers secours même sans formation. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de Médecine pour administrer les premiers secours.

Soins prolongés

Vous pouvez utiliser la Médecine pour administrer des soins prolongés à une créature vivante et blessée. L'administration de ces soins peut prendre une journée ou plus, elle nécessite un laboratoire médical ou un compartiment médical à bord d'un vaisseau spatial et le DD est égal à 30. Si vous réussissez le test, le patient récupère des points de vie et des points de caractéristique (et récupère des afflications infligées par du poison) deux fois plus vite que la normale. Si vous dépassez le DD de 10 points ou plus, le patient récupère des points de vie et des points de caractéristique (et récupère des afflications infligées par du poison) trois fois plus vite que la normale. Vous pouvez soigner jusqu'à six patients à la fois et effectuer un test pour chacun d'eux

chaque jour afin de déterminer à quelle vitesse ils récupèrent. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de Médecine effectués pour administrer des soins prolongés.

Stabilisation prolongée

Vous pouvez utiliser la Médecine pour soigner une créature qui est inconsciente mais stabilisée et ainsi veiller à ce qu'elle ne meure pas en étant inconsciente. Chaque heure, avant que la créature inconsciente n'effectue son test de Constitution, vous pouvez effectuer un test de Médecine DD 15. Si vous réussissez, la créature inconsciente peut considérer que son test de Constitution a donné un résultat de 10, ce qui lui permet d'effectuer un autre test de Constitution l'heure suivante. Voir Stabilisation à la page 250 pour plus d'informations sur la stabilisation prolongée.

Soigner des blessures mortelles

Vous pouvez utiliser la Médecine pour qu'une créature vivante et blessée récupère des points de vie. Ceci prend 1 minute et le DD dépend du matériel médical utilisé. Si vous réussissez le test, la créature que vous soignez récupère 1 point de vie pour chacun de ses niveaux ou de son FP. Si vous dépassez le DD de 5 points ou plus, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence au montant soigné. Une créature peut bénéficier de ce traitement une seule fois par période de 24 heures, à moins qu'il ne soit administré dans un laboratoire médical. La plupart des laboratoires médicaux vous permettent de soigner les blessures mortelles d'une créature au moins deux fois par jour.

Soigner une maladie

Vous pouvez utiliser la Médecine pour soigner une créature victime d'une maladie. Il faut y consacrer 10 minutes et utiliser un medkit, un laboratoire médical ou un compartiment médical à bord d'un vaisseau spatial. Chaque fois que la créature malade effectue un jet de sauvegarde contre la maladie, vous pouvez effectuer un test de Médecine. Si votre résultat dépasse le DD de la maladie, la créature bénéficie d'un bonus de +4 à son jet de sauvegarde contre la maladie.

Soigner les effets d'une drogue ou d'un poison

Par une action simple, vous pouvez utiliser la Médecine pour soigner une créature droguée ou empoisonnée. Il faut utiliser un medkit, un laboratoire médical ou un compartiment médical à bord d'un vaisseau spatial. Chaque fois que la créature effectue un jet de sauvegarde contre la drogue ou le poison, vous pouvez effectuer un test de Médecine. Si votre résultat dépasse le DD de la drogue ou du poison, la créature bénéficie d'un bonus de +4 à son jet de sauvegarde contre la drogue ou le poison.

MYSTICISME (SAG ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous avez étudié les domaines de la magie, de la religion, des plans et de l'incantation des sorts, ce qui vous permet d'identifier objets magiques et sorts, et de créer des objets magiques.

Désactiver un dispositif magique

Vous pouvez utiliser Mysticisme pour désactiver un piège magique ou un autre objet magique. Ceci fonctionne comme la tâche désactiver un appareil de la compétence Ingénierie et le DD du test dépend du piège lui-même. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de Mysticisme effectués pour désactiver un dispositif magique.

Fabriquer des objets magiques

Si vous avez suffisamment de rangs en Mysticisme, vous pouvez créer des objets magiques. Voir les règles de fabrication à la page 235.

Identifier un objet magique

Tout en effectuant l'action consistant à lancer une *détection de la magie*, vous pouvez utiliser *Mysticisme* pour identifier les propriétés et les mots de commande des objets magiques. Le DD de ce test est égal à $15 + 1,5 \times$ le niveau de l'objet. En temps normal, vous ne pouvez effectuer un test de *Mysticisme* pour identifier un objet magique qu'une seule fois par période de 24 heures ; les tentatives suivantes au cours de la même période échouent. Toutefois, l'incantation du sort *identification* vous permet d'effectuer un deuxième test lors de la même période de 24 heures et vous confère un bonus d'intuition de +10 au test. Si vous avez le temps, vous pouvez faire 20 afin d'effectuer un autre test pour identifier un objet magique au cours de la même période de 24 heures, mais uniquement si vous pouvez effectuer des recherches en ayant accès à un réseau d'informations ou à un ensemble de données téléchargées, par exemple. Vous pouvez également identifier les objets hybrides contre les mêmes DD que ceux des objets magiques.

Identifier un sort en cours d'incantation

Si vous voyez clairement un sort en cours d'incantation, vous pouvez utiliser *Mysticisme* pour l'identifier. Le DD de ce test est égal à $10 + 5 \times$ le niveau du sort en cours d'incantation. Aucune action n'est nécessaire pour identifier un sort de cette façon. Vous ne pouvez pas faire 10 ou 20 aux tests de *Mysticisme* effectués pour identifier un sort.

Identifier une créature

Vous pouvez utiliser *Mysticisme* pour identifier les créatures artificielles dotées du sous-type magique, les dragons, les fées, les créatures magiques, les extérieurs et les morts-vivants (voir page 133).

Réparer un objet

Vous pouvez utiliser *Mysticisme* pour réparer une pièce d'équipement magique ou hybride, à condition d'y avoir accès. Cette activité prend généralement 1 heure. Vous pouvez réparer une pièce d'équipement que vous avez fabriquée en moitié moins de temps. Le DD du test est égal à $15 + 1,5 \times$ le niveau de l'objet. Dans le cas d'un objet magique sans niveau, le MJ détermine le DD et le temps nécessaire à sa réparation en se basant sur la complexité de l'objet (voir la tâche réparer un objet de la compétence *Ingénierie* à la page 142 pour plus d'indications). Si vous réussissez, vous restaurez un nombre de points de vie égal au résultat de votre test de *Mysticisme*. Si vous ratez le test de 10 points ou plus, vous endommagez encore plus l'objet et lui infligez 1d4 points de dégâts ; ces dégâts ne peuvent réduire son nombre de points de vie à moins de 1.

Si la pièce d'équipement est endommagée mais pas cassée, vous pouvez la réparer sans coût. Si elle est cassée mais pas détruite, vous devez dépenser 10 BPU par niveau de l'objet (voir page 232) chaque fois que vous tentez de la réparer. Il est impossible de réparer une pièce d'équipement détruite avec la compétence de *Mysticisme*.

Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de *Mysticisme* effectués pour réparer une pièce d'équipement.

Se rappeler quelque chose

Vous pouvez utiliser *Mysticisme* pour vous rappeler certaines informations à propos des théories alchimiques, des symboles arcaniques, des divinités, des traditions magiques, des plans, des traditions et symboles religieux, et des sujets apparentés (voir page 133).

PERCEPTION (SAG)

Vous pouvez utiliser tous vos sens (l'ouïe, le goût, le toucher, la vue et l'odorat) pour repérer un danger ou des détails subtils, et chercher des objets dissimulés ou des créatures cachées.

Chercher

Par une action de mouvement, vous pouvez utiliser la *Perception* pour chercher quelque chose en particulier, telle qu'une créature invisible ayant signalé sa présence, une créature que vous savez cachée à proximité, ou des pièges ou des dangers proches. Vous pouvez également fouiller une zone à la recherche de choses dignes d'intérêt qui pourraient être cachées ou simplement pas immédiatement visibles, telles que des compartiments de cargaison secrets ou un trésor caché. Dans ce cas, il faut 1 minute pour fouiller une zone de 6 mètres sur 6 au maximum (ou plus petite, si le MJ décide que la zone est particulièrement encombrée ou complexe). Le DD est déterminé par le test de *Discrétion* de la créature, par le piège ou le danger impliqué, ou par le MJ. Si vous n'êtes pas en combat, vous pouvez faire 20 aux tests de *Perception* effectués pour chercher.

Les DD des tests de *Perception* effectués pour chercher peuvent être modifiés par le MJ en fonction des circonstances et pour refléter d'autres conditions. La table suivante donne quelques exemples de circonstance et les DD typiques correspondants.

CIRCONSTANCE	DD
Entendre le bruit d'un combat	0
Sentir une odeur forte	0
Écouter le contenu d'une conversation	0
Repérer une créature clairement visible	0
Déterminer si de la nourriture est consommable	5
Entendre les bruits de pas d'une créature de taille M ou P	10
Entendre le contenu d'une conversation murmurée	15
Trouver une trappe de cargaison ordinaire et banale	15
Entendre le bruit d'une porte automatique qui s'ouvre	20
Trouver un compartiment secret ordinaire	20
Entendre quelqu'un dégainer un pistolet	20
Ressentir le passage d'une créature fousseuse à 1,50 mètre sous vos pieds	25
Repérer quelqu'un en train de faire vos poches	Opposé à Escamotage
Repérer une créature qui utilise la <i>Discrétion</i>	Opposé à <i>Discrétion</i>
Trouver un piège dissimulé	Variable en fonction du piège

Percer un déguisement

Par une action de mouvement, vous pouvez utiliser la *Perception* pour réaliser qu'une créature a modifié son apparence. Parfois, si vous vous montrez particulièrement vigilant pour repérer les créatures à proximité qui pourraient porter un déguisement, le MJ peut vous permettre de percevoir un déguisement sans faire d'action. Ce test est opposé au test de *Déguisement* effectué par la créature déguisée. Si vous réussissez, vous réalisez que la créature est déguisée et qu'elle n'est pas ce à quoi elle ressemble, mais vous ne savez pas nécessairement qui elle est ou ce qu'elle est. Si la créature déguisée est un individu particulier que vous connaissez, le MJ peut conférer un bonus à votre test de *Perception*.

La magie de divination ou des scanners vous permettant de voir à travers les illusions ou les hologrammes ne percent pas les déguisements ordinaires ou de basse technologie mais ils peuvent annuler les composantes illusoirs ou holographiques d'un déguisement.

Les DD des tests de *Perception* effectués pour percevoir un déguisement sont modifiés en fonction de la familiarité de l'observateur avec l'individu particulier pour qui la créature déguisée tente de se faire passer. D'autres circonstances déterminées par le MJ peuvent également modifier ces DD.

FAMILIARITÉ	MODIF. AU DD
Intime	-10
Amis proches	-8
Amis ou associés	-6
Connu de vue	-4

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



Repérer quelque chose

Vous pouvez utiliser la Perception pour repérer des choses en train de se dérouler autour de vous. C'est la tâche la plus basique de la compétence de Perception. On peut l'utiliser pour diverses raisons déterminées par le MJ. Vous pouvez ainsi effectuer un test de Perception pour voir si vous pouvez agir lors d'un round de surprise, pour remarquer quelque chose d'important du coin de l'œil ou pour repérer des créatures cachées non loin (même si vous ne pouvez pas repérer une créature invisible à moins qu'elle révèle elle-même sa présence ; voir page 263). Un test de Perception pour repérer quelque chose ne nécessite généralement pas la réalisation d'une action mais il faut que vous soyez conscient et que vous puissiez utiliser certains de vos sens. Le MJ détermine le DD. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de Perception effectués pour repérer quelque chose.

Les DD des tests de Perception pour repérer quelque chose sont déterminés par le MJ en fonction des circonstances et peuvent être modifiés pour refléter d'autres conditions. Voir la tâche chercher (P. 145) et la table correspondante qui donne plusieurs exemples de circonstances et les DD typiques correspondants.

PILOTAGE (DEX)

Vous savez conduire des véhicules, piloter des vaisseaux spatiaux et définir un itinéraire.

Définir un itinéraire

Vous pouvez utiliser Pilotage pour vous orienter ou effectuer des vols spatiaux. Cela vous permet de diriger votre véhicule dans la

direction souhaitée et de définir des itinéraires plus longs. Définir un itinéraire vers un système stellaire que vous avez visité de nombreuses fois nécessite généralement la réussite d'un test de Pilotage DD 10 et cela prend 10 minutes. Définir un itinéraire vers un système stellaire moins familier est plus compliqué et nécessite la collecte d'informations à propos du système que vous cherchez à atteindre ; définir un itinéraire est également plus difficile si vous êtes perdu.

Si vous ratez le test de 9 points ou moins lorsque vous définissez un itinéraire entre des systèmes stellaires, vous avez conscience de votre erreur et devez effectuer un nouveau test avant d'entreprendre le voyage. Si vous ratez le test de 10 points ou plus, vous n'avez pas conscience que vos calculs sont erronés et le voyage vers votre destination durera plus longtemps (1d6 jours supplémentaires en moyenne pour un déplacement Drift). À l'appréciation du MJ, vous pouvez arriver à la place dans un système stellaire inconnu (définir un itinéraire de ce point d'arrivée vers votre destination réelle nécessite généralement la réussite d'un test de Pilotage DD 25) ou, en arrivant vers votre destination définie, les moteurs de votre vaisseau spatial peuvent obtenir l'état de dégât critique de dysfonctionnement (voir page 321).

Votre familiarité avec une région de l'espace ou une planète détermine le DD des tests de Pilotage pour vous orienter ou effectuer des vols spatiaux. Le MJ peut modifier ces DD (le plus souvent de 5 ou 10 points) en se basant sur le nombre d'informations disponibles à propos de votre case de départ et de destination, et si l'orientation au sein de la région est particulièrement difficile (dans un désert dénué de pistes ou dans une étrange nébuleuse, par exemple).

FAMILIARITÉ

FAMILIARITÉ	DD
Fréquemment visité ou base natale	10
Rarement visité	15
Inconnu	25

Piloter un vaisseau spatial

Si vous endossez le rôle de pilote lors d'un combat spatial, vous utiliser votre compétence de Pilotage pour effectuer des manœuvres, tenter des cascades et diriger le vaisseau spatial dans la bonne direction. Vous trouverez une description complète de ce type de pilotage à la page 324.

Piloter un véhicule

Quand vous pilotez un véhicule (voir page 278), vous effectuez des tests de Pilotage pour vous déplacer à pleine vitesse sans perdre le contrôle du véhicule, effectuer des manœuvres, engager un combat ou une poursuite entre véhicules. Les véhicules plus évolués sont plus difficiles à piloter et le niveau d'un tel véhicule augmente les DD de la plupart des tests pour le piloter.

Utiliser les canons d'un vaisseau spatial

Quand vous effectuez un test de canonage lors d'un combat de vaisseaux spatiaux (voir page 320), vous pouvez utiliser vos rangs en Pilotage ou votre bonus de bas à l'attaque pour calculer votre jet d'attaque.

**PROFESSION
(CHA, INT OU SAG ; FORMATION NÉCESSAIRE)**

Vous pratiquez un métier, une spécialité ou un art créatif en particulier. Vous savez utiliser les outils de votre métier, accomplir les tâches quotidiennes de la profession, superviser des assistants et gérer les problèmes courants.

Profession rassemble en réalité plusieurs compétences distinctes. Vous pouvez posséder plusieurs compétences de Profession, chacune avec ses propres rangs. Là où les compétences comme Culture, Sciences de la vie, Mysticisme et Sciences physiques représentent des champs d'études hautement spécialisés, une compétence de Profession représente une aptitude professionnelle nécessitant des connaissances plus variées et moins spécifiques. Quand vous attribuez des rangs dans une compétence de Profession, vous devez choisir la valeur de caractéristique qui lui sera associée : Charisme, Intelligence ou Sagesse. Acteur, artiste, comédien, charlatan, courtisan, danseur, musicien, orateur, poète, politicien, personnalité télévisuelle et écrivain sont des compétences de Profession couramment associées au Charisme. Comptable, archéologue, architecte, agent d'entreprise, électricien, laborantin, avocat, mathématicien, philosophe, professeur, psychologue et joueur de jeux vidéo sont des compétences de Profession couramment associées à l'Intelligence. Chasseur de primes, cuisinier, conseiller, docker, fermier, joueur professionnel, maître d'œuvre, herboriste, agent de maintenance, gérant, mercenaire, marchand, mineur et contrebandier sont des compétences de Profession couramment associées à la Sagesse.

Une compétence de Profession ne devrait pas aborder les mêmes domaines que d'autres compétences déjà existantes. Par exemple, si vous voulez jouer un scientifique, vous devriez investir des rangs en Sciences de la vie ou Sciences physiques au lieu de créer une compétence de Profession (scientifique). C'est le MJ qui décide au final si le choix d'une compétence de Profession est approprié et la valeur de caractéristique qui lui est associée.

On considère que chaque profession est une compétence distincte en ce qui concerne le nombre de rangs que vous pouvez investir à chaque niveau. Par exemple, un personnage de niveau 4 peut avoir

4 rangs en Profession (docker) et 4 rangs en Profession (joueur de jeux vidéo).

Gagner sa vie

Vous pouvez utiliser Profession pour gagner de l'argent. Un unique test représente généralement une semaine de travail et vous gagnez un nombre de crédits égal au double du résultat de votre test de Profession. À l'appréciation du MJ, vous pouvez utiliser d'autres compétences (comme Informatique ou Ingénierie) pour gagner votre vie en suivant les mêmes indications.

Se rappeler quelque chose

Vous pouvez utiliser Profession pour vous rappeler certaines informations concernant votre Profession et des sujets apparentés (voir page 133).

PSYCHOLOGIE (SAG)

Vous pouvez détecter les mensonges et deviner les véritables intentions des créatures avec lesquelles vous interagissez.

Déceler un message secret

Si vous entendez par hasard ou interceptez d'une façon ou d'une autre un message secret, vous pouvez utiliser Psychologie pour apprendre le sens général et la véritable signification du message. Faire ceci au cours d'un combat est considéré comme une raillerie en combat. Votre test de Psychologie est opposé au test de Bluff effectué par la créature qui transmet le message secret. Si vous réussissez, vous prenez connaissance de l'information que contient le message secret. Si vous ratez (ou s'il n'y a aucun message secret), vous ne décelez aucune signification cachée dans le message. Si vous ratez le test de 5 points ou plus, vous déduisez de fausses informations déterminées par le MJ. Le MJ effectue souvent ces tests en secret et vous informe des résultats.

Détecter les mensonges

Vous pouvez utiliser Psychologie pour déterminer si quelque chose que l'on vient de vous dire est une tromperie ou un mensonge. Quand vous le souhaitez, si vous doutez des dires d'une créature qui vous parle, vous pouvez demander au MJ qu'il vous autorise à effectuer un test de Psychologie pour déterminer si cette créature tente de vous tromper. Faire ceci au cours d'un combat est considéré comme une raillerie en combat ; sinon, c'est une action de mouvement. Votre test de Psychologie est opposé au test de Bluff de la créature. Si vous réussissez, vous savez que l'on tente de vous tromper ou de vous mentir, mais vous ne savez pas à quel point on tente de vous mentir ni quelle est la vérité. Si vous ratez (ou si personne ne tente de vous mentir ou de vous tromper), vous estimez que la créature qui vous parle ne semble pas vous mentir ou vous tromper. Un test raté de 5 points ou plus peut signifier (à l'appréciation du MJ) que vous prenez par mégarde une vérité pour un mensonge ou vice-versa.

Percevoir un effet mental

Vous pouvez utiliser Psychologie pour vérifier si une créature située à 9 mètres ou moins de vous est affectée par un effet mental, même si cette créature n'en a pas conscience. Vous devez passer au moins 1 minute à interagir avec la créature. Le DD de ce test est généralement de 25 mais le MJ peut l'augmenter ou le diminuer en fonction de la façon dont se manifeste cet effet mental. Savoir qu'une créature est victime d'un effet mental ne détermine pas automatiquement la nature de cet effet, mais des signes extérieurs et des changements subtils de comportement peuvent donner suffisamment d'indices pour tenter un test de compétence basé sur l'Intelligence ou un test

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

d'Intelligence afin de déterminer la nature de l'effet mental, à l'appréciation du MJ.

SCIENCES DE LA VIE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous avez étudié les sciences des choses vivantes, depuis les plus petits organismes jusqu'aux plus imposants systèmes biologiques.

Fabriquer des drogues, des poisons ou des médicaments

Si vous avez suffisamment de rangs en Sciences de la vie, vous pouvez créer des drogues, des poisons et des médicaments. Voir les règles de fabrication à la page 235.

Identifier une créature

Vous pouvez utiliser les Sciences de la vie pour identifier des aberrations, des animaux, des humanoïdes, des humanoïdes monstrueux, des vases, des créatures végétales et de la vermine (voir la page 133).

Préparer à boire et à manger

Si vous avez suffisamment de rangs en Sciences de la vie, vous pouvez créer des choses que l'on peut boire ou manger. Voir les règles de fabrication à la page 235.

Se rappeler quelque chose

Vous pouvez utiliser les Sciences de la vie pour vous rappeler une information concernant la bio-ingénierie, la biologie, la botanique, l'écologie, la génétique, la xénobiologie, la zoologie et d'autres domaines des sciences biologiques (voir la page 133).

SCIENCES PHYSIQUES (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Vous avez étudié les sciences liées aux systèmes non vivants, depuis les plus minuscules atomes jusqu'aux plus gigantesques des corps célestes.

Fabriquer des drogues, des poisons ou des médicaments

Si vous avez suffisamment de rangs en Sciences physiques, vous pouvez créer des drogues, des poisons et des médicaments. Voir les règles de fabrication à la page 235.

Se rappeler quelque chose

Vous pouvez utiliser Sciences physiques pour vous rappeler certaines informations concernant l'astronomie, la chimie, la climatologie, la géographie, la géologie, l'hyperespace, la météorologie, l'océanographie, la physique et d'autres domaines des sciences naturelles (voir page 133).

SURVIE (SAG)

Vous pouvez traverser tous types d'environnements sauvages et y survivre, suivre des pistes et des traces, gérer les animaux sauvages et chevaucher ceux domestiqués.

Utilisez les DD de base suivants pour nombre des tâches indiquées de la compétence de Survie. Le MJ peut les modifier pour refléter d'autres circonstances.

TÂCHE	DD
Apaiser un animal	10 + 1,5 × FP de l'animal
Élever un animal sauvage	15 + 1,5 × FP de l'animal
Prévoir le temps	15
Résister à un climat extrême	15
S'orienter	15
Vivre de la terre	10

Apaiser un animal

Par une action simple, vous pouvez utiliser la Survie pour améliorer l'attitude d'un animal ayant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2. Ceci fonctionne exactement comme un test de Diplomatie pour changer l'attitude initiale d'une personne mais l'effet n'est pas basé sur le langage. L'attitude initiale d'un animal domestiqué ordinaire est indifférente, tandis que les animaux sauvages sont habituellement inamicaux.

Chevaucher une créature

Vous pouvez utiliser Survie pour chevaucher un animal ou une autre bête que vous utilisez comme monture. Les actions les plus souvent réalisées en chevauchant une créature ne nécessitent aucun test. Par une action de mouvement, vous pouvez monter en selle, chevaucher (en utilisant la vitesse de la monture à la place de la vôtre), ou mettre pied à terre. Seller une créature prend généralement 1 minute au moins mais le processus peut prendre plus de temps si vous utilisez une monture ou une selle inhabituelle.

Les actions suivantes nécessitent des tests de Survie.

Amortir sa chute

- Par une réaction, vous pouvez réduire les dégâts que vous subissez lorsque vous tombez de votre monture (voir page 400). Vous réduisez les dégâts de chute que vous subissez de 1d6 si vous réussissez le test.

Combattre en chevauchant une monture dressée au combat

- Quand vous engagez le combat sur le dos d'une monture dressée au combat, vous devez effectuer un test de Survie pour la chevaucher par une action rapide. Si vous réussissez le test, vous pouvez toujours effectuer vos propres attaques comme à l'accoutumée, et votre monture peut elle aussi effectuer sa ou ses attaques. Si vous ratez le test, vous ou votre monture pouvez attaquer mais pas les deux.

Contrôler une monture en combat

- Vous pouvez tenter de contrôler une monture qui n'est normalement pas dressée au combat lorsque vous engagez un combat. Ceci fait partie de l'action que vous voulez que votre monture accomplisse. Si vous ratez le test, vous perdez cette action.

Éperonner sa monture

- Par une action de mouvement, vous pouvez tenter d'éperonner votre monture pour l'inciter à aller plus vite. Si vous réussissez le test, la vitesse de la monture augmente de 1,50 mètre lors de cette action de mouvement mais la monture subit 1d3 points de dégâts, que le test soit réussi ou non. Vous pouvez utiliser cette aptitude aussi souvent que souhaité mais la monture devient fatiguée si vous ratez le test de 5 points ou plus. Vous ne pouvez pas éperonner une monture fatiguée.

Guider avec les jambes

- Au cours d'une action de mouvement effectuée pour chevaucher une créature, vous pouvez la guider avec les jambes pour avoir vos deux mains de libres. Si vous ratez le test, vous devez utiliser une main pour guider votre monture.

Monter ou descendre de selle rapidement

- Vous pouvez tenter de monter ou de descendre de selle par une action rapide au lieu d'une action de mouvement.

Rester en selle

- Par une réaction, vous pouvez tenter de rester en selle lorsque votre monture se cabre ou s'effole de manière inattendue, ou lorsque vous subissez des dégâts.

S'abriter

- Par une action rapide, vous pouvez vous pencher et vous laissez pendre à la selle, caché derrière le flanc de votre monture pour qu'elle vous serve d'abri. Vous ne pouvez pas attaquer ou lancer de sorts lorsque vous utilisez votre monture pour vous abriter. Si vous ratez le test, vous ne bénéficiez d'aucun abri et vous ne pouvez pas attaquer ou lancer un sort tant que vous n'avez pas utilisé une action de mouvement pour vous remettre en selle. Se remettre en selle ne nécessite aucun test.

Sauter

- Au cours d'une action de mouvement, vous pouvez guider votre monture pour sauter un obstacle. Si vous réussissez le test, la monture doit toujours réussir un test d'Athlétisme pour sauter mais elle peut utiliser vos rangs en Survie à la place de ses rangs en Athlétisme si ce nombre est supérieur. Si vous ratez le test de Survie initial, vous tombez de la monture lorsqu'elle saute et subissez la plus haute valeur entre les dégâts de chute appropriés ou 1d6 points de dégâts de chute.

Les DD de base des tests de Survie pour chevaucher une créature dépendent de l'action tentée et s'appliquent lorsque vous chevauchez les types les plus courants d'animaux et de créatures. À l'appréciation du MJ, des animaux dangereux ou exotiques ou ceux qui peuvent difficilement servir de monture peuvent augmenter de 2 à 10 le DD des tests de Survie pour les chevaucher. Si vous chevauchez une créature à cru (sans selle), vous subissez un malus de -5 aux tests de Survie pour la chevaucher ou la contrôler.

ACTION	DD
Amortir sa chute	15
Combattre en chevauchant une monture dressée au combat	10
Contrôler une monture en combat	20
Éperonner sa monture	15
Guider avec les jambes	5
Monter ou descendre de selle rapidement	20
Rester en selle	5
S'abriter	15
Sauter	15

Élever un animal sauvage (formation nécessaire)

Vous pouvez utiliser la Survie pour élever un animal sauvage dès ses premiers jours et en faire un animal domestiqué. Si le MJ l'autorise, vous pouvez utiliser cette tâche pour élever des créatures sauvages autres que des animaux. Élever un animal sauvage prend généralement plusieurs mois, voire plusieurs années. Si vous réussissez le test à la fin de cette période, l'animal est domestiqué et son attitude initiale envers vous est amicale. Vous pouvez élever jusqu'à un maximum de trois animaux du même type en même temps.

Prévoir le temps

Vous pouvez utiliser la Survie pour prévoir le temps qu'il va faire lors des 24 prochaines heures. Vous devez passer 1 minute au moins à observer la région environnante et ses tendances climatiques actuelles. Vous pouvez prévoir le temps qu'il fera lors d'un jour supplémentaire pour chaque tranche de 5 points que vous obtenez au-dessus de 15 au résultat de votre test. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de Survie effectués pour prévoir le temps.

Résister à un climat extrême

Vous pouvez utiliser la Survie pour mieux résister aux effets d'un climat extrême. Normalement, un test détermine le succès de vos efforts lors d'une seule journée. Si vous réussissez le test, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Vigueur effectués contre le climat extrême tout en vous déplaçant deux fois moins vite lors d'un déplacement longue distance, ou d'un bonus de +4 si vous ne vous déplacez pas et construisez un abri temporaire. Vous pouvez conférer ce bonus à une autre créature pour chaque point obtenu au-dessus du DD au résultat de votre test. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de Survie effectués pour résister à un climat extrême.

S'orienter

Une fois par heure pendant que vous traversez une région inconnue et chaque fois que vous vous rapprochez d'un danger naturel, tel que des sables mouvants ou des zones d'atmosphère empoisonnée, vous pouvez utiliser la Survie pour ne pas vous perdre ou pour repérer ou éviter le danger.

Suivre des traces

Vous pouvez utiliser la Survie pour trouver ou suivre des traces que vous avez découvertes pendant 1,5 kilomètre ou jusqu'au moment où elles deviennent difficiles à suivre, selon ce qui se produit en premier. Chercher des traces nécessite une action complexe. Si vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse de déplacement ou moins, vous ne subissez aucun malus à votre test de Survie. Vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale en subissant un malus de -5 au test ou à deux fois votre vitesse normale en subissant un malus de -20 au test.

Les DD de base des tests de Survie pour suivre des traces dépendent de la surface et sont modifiés en fonction des conditions en vigueur et du groupe suivi ; ces modificateurs sont cumulatifs. Le MJ peut également modifier les DD pour refléter d'autres circonstances telles que le nombre de créatures suivies, la gravité locale et les conditions climatiques.

SURFACE	DD
Sol très mou (neige fraîche, poussière épaisse, boue humide)	5
Sol mou (terre meuble, boue séchée)	10
Sol ferme (champs, forêts, tapis épais, sols poussiéreux ou crasseux)	15
Sol solide (roche nue, la plupart des sols à l'intérieur des bâtisses)	20

CONDITION	MODIF. AU DD
Plusieurs créatures dans le groupe pisté	-1 toutes les 3 créatures
Temps écoulé depuis que les traces ont été laissées	+1 toutes les 24 heures
Clair de lune	+3
Nuit par temps couvert ou sans lune	+6
Le groupe pisté se déplace à la moitié de sa vitesse et dissimule ses traces	+5

Vivre de la terre

Vous pouvez utiliser la Survie pour vous nourrir, vous et vos compagnons, dans la nature en chassant et en cueillant, ce qui vous permet de vous déplacer à la moitié de votre vitesse de déplacement longue distance sans puiser dans vos réserves de nourriture et d'eau. Normalement, un test détermine le succès de vos efforts pour une journée. Vous pouvez trouver de la nourriture et de l'eau pour un personnage supplémentaire tous les 2 points obtenus au-dessus de 10 au résultat de votre test. Dans certains cas, un environnement est si inhospitalier (sur un astéroïde dénué d'air, par exemple) qu'il est impossible d'y trouver de la nourriture ou de l'eau. Vous ne pouvez pas faire 20 aux tests de Survie effectués pour vivre de la terre.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



DONS

6



DONS

Tous les personnages maîtrisent certaines capacités qui ne découlent pas directement de leur race, de leur classe ou de leurs compétences. Ces capacités, appelées des dons, sont des talents spécialisés qui peuvent provenir d'un grand nombre de sources diverses. Quand vous sélectionnez un don pour votre personnage, ce don peut représenter un entraînement poussé, une aptitude magique provenant d'une étrange machine ou d'une planète extraterrestre abandonnée, d'une technique développée lorsque vous étiez jeune ou de pratiquement tout ce que le MJ considère comme raisonnable pour sa campagne.

LES CONDITIONS

Certains dons ont des conditions d'acquisition. Un personnage doit avoir chacune des valeurs de caractéristique, don, bonus de base à l'attaque, compétence, aptitude de classe et autres qualités indiquées pour pouvoir sélectionner ou utiliser ce don. Il peut obtenir un don dès qu'il obtient le niveau qui lui permet de remplir ses conditions d'acquisition. Un personnage ne peut pas utiliser un don s'il ne remplit plus ses conditions mais il ne perd pas pour autant le don. S'il récupère plus tard les conditions perdues associées à un don, il peut immédiatement l'utiliser à nouveau.

LES DONS DE COMBAT

La plupart des dons sont généraux, ce qui signifie qu'aucune règle spéciale ne les régit en tant que groupe. D'autres sont des dons de combat qui peuvent être sélectionnés par un soldat en tant que don supplémentaire. Cette désignation n'empêche pas les personnages d'autres classes de les sélectionner, à condition qu'ils remplissent leurs conditions d'acquisition.

DESCRIPTIONS DES DONS

Les dons présentés ici sont résumés dans la table 6-1. Dans cette table, les conditions et les avantages des dons sont abrégés pour faciliter leur consultation. Les informations complètes de chaque don sont livrées dans leur description.

Chaque don est décrit selon le format suivant.

Nom du don : le nom du don est suivi d'une description basique de ce qu'il permet de faire. Cette description est uniquement une explication du don et non les règles de jeu qui définissent son fonctionnement.

Conditions : une valeur de caractéristique minimale, un ou plusieurs autre(s) don(s), un bonus de base à l'attaque minimal, un nombre minimum de rangs dans une ou plusieurs compétence(s), ou d'autres conditions nécessaires afin de pouvoir choisir le don. Un don peut imposer plus d'une condition. Cette entrée est absente si un don n'impose aucune condition.

Avantage : ce que le personnage (« vous » dans la description du don) peut faire avec le don. Un personnage ne peut choisir un don plus d'une fois à moins que le contraire ne soit précisé dans sa description. Si un personnage possède, d'une manière ou d'une autre, le même don plus d'une fois, les avantages de ces dons ne se cumulent pas, à moins que le contraire ne soit précisé. Sauf indication contraire, le terme « niveau » désigne le niveau de personnage.

Normal : cette section livre les règles normales qui s'appliquent pour un personnage qui ne possède pas le don. Par contre, un personnage avec le don peut ignorer ces restrictions. Cette information peut aider les joueurs à comprendre en quoi le don est utile. Cette section est absente si le fait de ne pas posséder le don n'engendre aucun inconvénient particulier.

Spécial : des faits inhabituels supplémentaires à propos du don.

TABLE 6-1 : LES DONS

DON	CONDITIONS	AVANTAGE
Aisance*	Dex 15	Ignore 6 mètres de terrain difficile lors d'un déplacement
Arme de prédilection*	Formé au Maniement du type d'armes sélectionné	Bonus de +1 aux jets d'attaque avec le type d'armes sélectionné
Concentration polyvalente*	Arme de prédilection	Bonus de +1 aux jets d'attaque avec tous les types d'armes que vous savez manier
Arme en main*	Bonus de base à l'attaque +1	Dégainez une arme par une action rapide
Assaut mystique*	Aptitude d'incantation de sorts	Les attaques au corps à corps et à distance sont considérées comme magiques
Attaque perforante*	Bonus de base à l'attaque +12	Réduit de 5 la RD et la résistance aux énergies de l'ennemi contre vos armes
Barricade*	1 rang en Ingénierie	Créez votre propre abri peu résistant
Beau parleur	5 rangs en Bluff	Déconcertez un adversaire potentiel pour le surprendre au début d'un combat
Combat à plusieurs armes*	-	Réduit le malus des attaques à outrance en combattant avec plusieurs armes légères ou de corps à corps d'agent
Combat adaptatif*	Trois dons de combat ou plus	Bénéficiez des avantages d'un don de combat que vous ne possédez pas une fois par jour par une action de mouvement
Combat en aveugle*	-	Relancez des attaques ratées dues au camouflage
Compétence synergique	-	Ajout de deux nouvelles compétences de classe ou bonus d'intuition de +2 à ces compétences
Connexion limitée	Sag 15, personnage de niveau 5, aucun niveau de mystique	Vous pouvez lancer des sorts de mystique mineurs
Contrarier	5 rangs en Diplomatie, 5 rangs en Intimidation	Énervez un ennemi, il devient imprécis et subit un malus de -2 aux tests de compétence pour 1 round ou plus
Déviations de projectiles*	Bonus de base à l'attaque +8	Dépensez 1 point de persévérance pour tenter d'éviter une attaque à distance
Renvoi de projectiles*	Déviations de projectiles, bonus de base à l'attaque +16	Dépensez 1 point de persévérance pour tenter de rediriger une attaque à distance
Diversions	-	Utilisez le Bluff pour créer une diversion pour que vos alliés puissent se cacher

TABLE 6-1: LES DONs (SUITE)

DON	CONDITIONS	AVANTAGE
Dur à cuire	-	Dépensez des points de persévérance pour se stabiliser et pour continuer à combattre lors du même round
Dysfonctionnement amplifié*	3 rangs en Informatique, 3 rangs en Intimidation	Perturbez les appareils, rendant les cibles secouées pour 1 round ou plus
Efficacité des sorts accrue	-	Bonus de +2 aux tests de lanceur de sorts pour ignorer la RM
Efficacité des sorts accrue supérieure	Efficacité des sorts accrue	Bonus de +2 supplémentaire aux tests de lanceur de sorts pour ignorer la RM
Enchaînement*	For 13, bonus de base à l'attaque +1	Effectuez une attaque au corps à corps supplémentaire si la première est réussie
Entraîner au sol*	-	Quand vous tombez à cause d'un croc-en-jambe, vous pouvez tenter un croc-en-jambe contre un adversaire adjacent
Expert en escalade	5 rangs en Athlétisme	Obtention d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de base
Expert en médecine	1 rang en Sciences de la vie, Médecine et Sciences physiques	Traitez plus rapidement les blessures mortelles et appliquez des soins prolongés sans laboratoire médical
Expert en natation	5 rangs en Athlétisme	Obtention d'une vitesse de nage égale à votre vitesse de base
Fente*	Bonus de base à l'attaque +6	Augmentez l'allonge des attaques au corps à corps de 1,50 mètre jusqu'à la fin de votre tour
Fonceur aérien	5 rangs en Pilotage	Augmente la vitesse des jetpacks, des véhicules et des vaisseaux spatiaux
Fusillade*	Bonus de base à l'attaque +1, 4 bras ou plus	Attaquez en mode automatique avec plusieurs armes légères
Immobilisation*	-	Effectuez une attaque d'opportunité pour stopper un ennemi qui se déplace
Science de l'immobilisation*	Immobilisation	Bonus de +4 aux attaques au corps à corps effectuées avec Immobilisation
Kip up*	1 rang en Acrobaties	Remettez-vous debout par une action rapide
Magie de guerre*	Aptitude à lancer des sorts de niveau 2	Bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques d'opportunité lors de l'incantation de sorts
Magie renforcée	Aptitude d'incantation de sorts, personnage de niveau 3	Les DD des sorts que vous lancez sont augmentés
Maître artisan	5 rangs en Informatique, Ingénierie, Mysticisme, Profession, Sciences de la vie ou Sciences physiques	Durée de fabrication des objets réduite de moitié
Maniement des armes de corps à corps simples*	-	Aucun malus aux attaques avec des armes de corps à corps simples
Maniement des armes de corps à corps évoluées*	Maniement des armes de corps à corps simples	Aucun malus aux attaques avec des armes de corps à corps évoluées
Maniement d'une arme spéciale*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec une arme spéciale
Maniement des armes de précision*	-	Aucun malus aux attaques avec des armes de précision
Maniement des armes légères*	-	Aucun malus aux attaques avec des armes légères
Maniement des armes longues*	Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec des armes longues
Maniement des armes lourdes*	For 13, Maniement des armes longues, Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec des armes lourdes
Maniement d'une arme spéciale*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec une arme spéciale
Maniement des grenades*	-	Aucun malus aux attaques effectuées avec des grenades
Manœuvrabilité*	Dex 13	Bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par un déplacement
Attaque éclair*	Dex 15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque +4	Déplacez-vous avant et après une attaque au corps à corps
Incantation agile	Valeur de caractéristique essentielle 15, Dex 15, Manœuvrabilité, niveau de lanceur de sorts 4	Lancez un sort en se déplaçant
Pas de côté*	Dex 15, Manœuvrabilité ou feinte offensive	En réaction, effectuez un déplacement prudent quand un ennemi rate une attaque au corps à corps contre vous
Science du pas de côté*	Dex 17, Manœuvrabilité ou aptitude de classe de feinte offensive, Pas de côté	Réduit les malus du pas de côté
Tir en mouvement*	Dex 15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque +4	Effectuez une attaque à distance en se déplaçant
Tir de repli*	Dex 15, Manœuvrabilité, Tir en mouvement, bonus de base à l'attaque +6	Effectuez une unique attaque à distance en se repliant
Menace voilée	Cha 15, 1 rang en Intimidation	L'adversaire intimidé ne devient pas hostile
Mise à mal des morts-vivants	Pouvoir de connexion de focalisation curative, mystique de niveau 1	Dépensez un emplacement de sort pour que la focalisation curative blesse également les morts-vivants
Persévérance renforcée	Personnage de niveau 5	Obtention de 2 points de persévérance supplémentaires
Plonger à l'abri*	Bonus de base au jet de sauvegarde de Réflexes +2	Jetiez-vous à terre dans une case adjacente pour effectuer deux jets de Réflexes
Port des armures légères*	-	Aucun malus aux jets d'attaque en portant une armure légère
Port des armures lourdes*	For 13, Port des armures légères	Aucun malus aux jets d'attaque en portant une armure lourde
Port des armures assistées*	For 13, Port des armures légères et lourdes, bonus de base à l'attaque +5	Aucun malus aux jets d'attaque en portant une armure assistée
Pouvoir psychique mineur	Cha 11	Lancez 3 fois par jour un sort de niveau 0 comme un pouvoir magique
Pouvoir psychique	Cha 13, Pouvoir psychique mineur, personnage de niveau 4	Lancez 1 fois par jour un sort de niveau 1 comme un pouvoir magique

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONs

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 6-1 : LES DONs (SUITE)

DON	CONDITIONS	AVANTAGE
Pouvoir psychique majeur	Cha 15, Pouvoir psychique mineur, Pouvoir psychique, personnage de niveau 7	Lancez 1 fois par jour un sort de niveau 2 comme un pouvoir magique
Première salve*	-	Bonus de +2 à une attaque au corps à corps contre une cible que vous avez blessée avec une attaque à distance
Protection contre la magie	Aucune aptitude d'incantation de sorts ou d'utilisation de pouvoirs magiques	Bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques
Protection rapprochée*	-	En réaction, ajoutez un bonus de +2 à la CA d'un allié adjacent
Interception de coups*	Protection rapprochée	Encaissez les dégâts d'une attaque réussie contre un allié adjacent à sa place.
Rapide*	-	Augmentation de votre vitesse de base
Rapidité fulgurante	-	COURSE plus rapide, hauteur et longueur doublées lors des sauts
Réflexes surhumains	-	Bonus de +2 aux jets de Réflexes
Science des réflexes surhumains	Réflexes surhumains, personnage de niveau 5	Dépensez 1 point de persévérance pour relancer un jet de Réflexes
Résistance améliorée	Bonus de base à l'attaque +4	Obtention d'une réduction des dégâts ou d'une résistance aux énergies
Riposte*	Bonus de base à l'attaque +1	Préparez une action pour effectuer une attaque au corps à corps contre un ennemi doté d'une allonge
Robustesse	-	+1 point d'endurance par niveau de personnage et autres bonus
S'avancer*	Bonus de base à l'attaque +1	En réaction, effectuez un déplacement prudent vers un ennemi adjacent qui se déplace
Avance et frappe*	Dex 13, S'avancer, bonus de base à l'attaque +6	Effectuez une attaque d'opportunité en utilisant S'avancer
Science de l'initiative*	-	Bonus de +4 aux tests d'initiative
Science de la feinte*	-	Utilisez le Bluff pour feinter par une action de mouvement
Feinte supérieure*	Science de la feinte, bonus de base à l'attaque +6	Les adversaires que vous feintez sont pris au dépourvu pendant 1 round
Science de la manœuvre offensive*	Bonus de base à l'attaque +1	Bonus de +4 pour accomplir une manœuvre offensive
Retirer la goupille*	Science de la manœuvre offensive (désarmement)	Effectuez un désarmement pour dégoupiller la grenade d'un adversaire
Science du combat à mains nues*	-	Infligez plus de dégâts et menacez les cases avec des attaques à mains nues
Science du critique*	Bonus de base à l'attaque +8	Le DD pour résister aux effets de vos coups critiques augmente de 2
Sort perforant	Aptitude d'incantation de sorts de niveau 4	Réduit de 5 la RD et la résistance aux énergies de l'ennemi contre vos sorts
Spécialisation martiale*	Personnage de niveau 3, formé au Maniement du type d'armes sélectionné	Inflige des dégâts supplémentaires avec le type d'armes sélectionné
Spécialisation polyvalente*	Spécialisation martiale, personnage de niveau 3	Inflige des dégâts supplémentaires avec tous les types d'armes que vous savez manier
Succession d'enchaînements*	For 13, bonus de base à l'attaque +4	Effectuez une attaque au corps à corps supplémentaire après chaque attaque au corps à corps réussie
Talent	-	Bonus d'intuition de +3 à une compétence
Technomancien amateur	Int 15, personnage de niveau 5, aucun niveau de technomancien	Lancez des sorts mineurs de technomancien
Tir coordonné*	Bonus de base à l'attaque +1	Les alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux attaques à distance contre les ennemis que vous menacez
Tir de couverture en appui*	Bonus de base à l'attaque +1	Les tirs de couverture confèrent à un allié un bonus de +4 au test d'Acrobaties pour effectuer un déplacement acrobatique
Tir de loin*	Bonus de base à l'attaque +1	Réduction des malus dus aux facteurs de portée
Tir de suppression*	Bonus de base à l'attaque +1, formé au Maniement des armes lourdes	Effectuez un tir de couverture ou de diversion dans une zone
Tir hostile*	5 rangs en Bluff	Trompez un ennemi pour qu'il tire sur un autre ennemi adjacent à vous
Tireur insaisissable*	Dex 15, bonus de base à l'attaque +6	Bonus de +3 à la CA contre les attaques d'opportunité quand vous effectuez des attaques à distance
Vigueur surhumaine	-	Bonus de +2 aux jets de Vigueur
Science de la vigueur surhumaine	Vigueur surhumaine, personnage de niveau 5	Dépensez 1 point de persévérance pour relancer un jet de Vigueur
Viser*	Bonus de base à l'attaque +1	Infligez des dégâts supplémentaires en échange d'un malus de -2 aux attaques d'armes
Volonté de fer	-	Bonus de +2 aux jets de Volonté
Science de la volonté de fer	Volonté de fer, personnage de niveau 5	Dépensez 1 point de persévérance pour relancer un jet de Volonté

* C'est un don de combat qui peut être choisi par un soldat en tant que don supplémentaire.

Aisance (combat)

Vous pouvez traverser un terrain semé d'obstacles avec aisance.

- **Conditions :** Dex 15.
- **Avantage :** vous pouvez traverser jusqu'à 6 mètres de terrain difficile par round comme s'il était normal. Ce don vous permet d'effectuer un déplacement prudent sur un terrain difficile.

Arme de prédilection (combat)

Vous vous êtes davantage entraîné au maniement d'un type d'armes en particulier, ce qui vous permet de toucher plus facilement vos cibles.

- **Conditions :** formé au maniement du type d'armes sélectionné.

- **Avantage :** choisissez un type d'armes (armes légères, armes longues, armes lourdes, etc.). Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque effectués avec ce type d'armes. Vous bénéficiez à la place d'un bonus de +2 si votre bonus de base à l'attaque est inférieur à votre niveau de personnage (ou à votre niveau de classe de mécano, si vous êtes un drone) de 3 points au moins.

Arme en main (combat)

Vous pouvez dégainer vos armes plus vite que la plupart de vos rivaux.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** vous pouvez dégainer une arme par une action rapide. De plus, lorsque vous effectuez une attaque simple ou une attaque

à outrance avec une arme de jet, vous pouvez dégainer une arme au cours de l'action qui vous permet d'effectuer une attaque à distance avec elle. Vous pouvez dégainer une arme dissimulée (voir Escamotage à la page 140) par une action de mouvement.

- **Normal :** vous pouvez dégainer une arme par une action de mouvement ou au cours d'une action de mouvement si votre bonus de base à l'attaque est supérieur ou égal à +1, et vous pouvez dégainer une arme dissimulée par une action simple.

Assaut mystique (combat)

Votre pouvoir mystique se diffuse dans vos armes.

- **Conditions :** aptitude d'incantation de sorts.
- **Avantage :** vos attaques au corps à corps et à distance sont considérées comme magiques lorsqu'il s'agit d'ignorer la réduction des dégâts et autres situations telles que l'attaque de créatures intangibles.

Attaque perforante (combat)

Vous savez attaquer sous le bon angle pour perforer les défenses de vos adversaires.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +12.
- **Avantage :** réduisez de 5 les résistances aux énergies et la réduction des dégâts de votre cible contre vos attaques avec des armes.

Attaque surprise (combat)

Vous pouvez vous déplacer avec agilité vers un ennemi, l'attaquer et vous replier avant qu'il ne réagisse.

- **Conditions :** Dex 15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque +4.
- **Avantage :** par une action complexe, vous pouvez vous déplacer sur une distance égale ou inférieure à votre vitesse et effectuer une unique attaque au corps à corps ou une manœuvre offensive sans provoquer d'attaques d'opportunité de la part de votre cible. Vous pouvez vous déplacer avant et après l'attaque mais vous devez vous déplacer d'une distance minimale de 3 mètres avant l'attaque et la distance totale que vous parcourez ne peut pas être supérieure à votre vitesse de déplacement. Vous ne pouvez pas utiliser ce don pour attaquer un adversaire adjacent à vous au début de votre tour. Si vous possédez l'aptitude de classe de feinte offensive, vous pouvez effectuer votre déplacement conféré par cette aptitude à n'importe quel moment pendant une feinte offensive avec une arme de corps à corps (et plus uniquement avant), et ce, sans provoquer d'attaques d'opportunités de la part de votre cible.
- **Normal :** vous ne pouvez vous déplacer qu'avant ou après une attaque, mais pas avant et après.

Avance et frappe (combat)

Quand un adversaire tente de s'éloigner, vous pouvez le suivre et effectuer une attaque d'opportunité.

- **Conditions :** Dex 13, S'avancer, bonus de base à l'attaque +6.
- **Avantage :** quand vous utilisez le don S'avancer pour suivre un adversaire adjacent, vous pouvez vous déplacer d'une distance maximale de 3 mètres. Vous pouvez également effectuer une attaque d'opportunité contre lui ou attendre pour voir s'il provoque une autre attaque d'opportunité à n'importe quel moment avant la fin de son tour. Quoi qu'il en soit, cette attaque d'opportunité n'est pas décomptée du nombre d'actions par round que vous pouvez effectuer normalement ; elle fait partie de la réaction S'avancer.

Barricade (combat)

Vous savez comment créer un abri temporaire à la va-vite.

- **Conditions :** 1 rang en Ingénierie.
- **Avantage :** par une action de mouvement, vous pouvez entasser et renforcer la solidité d'objets par ailleurs trop petits ou trop fragiles

pour former un abri dans une unique case adjacente à votre position. C'est le MJ qui décide s'il y a suffisamment d'objets de ce type à proximité pour que vous puissiez utiliser ce don, mais la plupart des environnements urbains et naturels dont la description ne précise pas qu'ils sont particulièrement désolés ou exempts de ces objets contiennent suffisamment de matériaux pour vous permettre de créer au moins une barricade temporaire. La barricade confère un abri partiel contre les attaques dont la ligne d'effet le traverse. Si la barricade se situe dans une case qui confère déjà un abri partiel, elle confère à la place un abri normal. Voir la page 253 pour plus d'informations sur les abris.

La barricade est temporaire et pas particulièrement solide. Lorsque vous déterminez sa solidité et ses points de vie, considérez-la comme une pièce d'équipement dont le niveau d'objet est égal à la moitié de vos rangs totaux en Ingénierie (niveau 1 au minimum). De plus, une fois qu'elle ou une créature adjacente est touchée par une attaque, la barricade s'effondre au début de votre tour au bout de 1d4 rounds (à moins que l'attaque ne provoque sa destruction complète). Il n'y a normalement pas assez de matériaux pour que vous puissiez construire une deuxième barricade dans la même case, à moins que l'action ne se déroule dans une zone particulièrement encombrée (à l'appréciation du MJ).

Beau parler

Vous pouvez déconcerter un adversaire en l'inondant de paroles pour le surprendre au début d'un combat.

- **Conditions :** 5 rangs en Bluff.
- **Avantage :** vous pouvez distraire une créature par un déluge de paroles déroutantes afin qu'elle soit surprise lorsqu'un combat éclate. Vous pouvez utiliser ce don uniquement sur une créature avec laquelle vous pouvez discuter (elle doit pouvoir vous voir, vous entendre et comprendre ce que vous dites) avant le début du combat, et vous devez continuer votre conversation avec elle jusqu'au début du combat. Vous ne pouvez pas utiliser ce don si vous êtes celui qui initie le combat ou si vous ignorez qu'un combat va avoir lieu.

Quand le MJ déclare que le combat commence mais avant la détermination de l'initiative, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour effectuer un test de Bluff contre une unique créature qu'il est possible d'affecter avec ce don. Le DD est égal à la plus haute valeur entre 15 + le bonus de compétence total en Perception de la cible ou 20 + 1,5 × le FP de la cible. Si votre test est réussi, la créature ciblée est considérée comme ignorante au début du combat, ce qui permet à d'autres créatures (y compris vous-même) d'agir pendant le round de surprise. Une fois que vous avez tenté d'utiliser ce don sur une créature, avec succès ou non, celle-ci est immunisée contre ses effets pendant 24 heures.

Combat à plusieurs armes (combat)

Vous savez comment combattre avec plusieurs armes légères en même temps et comment exploiter l'avantage conféré par vos attaques multiples.

- **Avantage :** lorsque vous effectuez une attaque à outrance avec au moins deux armes légères ou deux armes de corps à corps d'agent (voir page 185), réduisez de 1 le malus de l'attaque à outrance.

Combat adaptatif (combat)

Vous pouvez adapter votre style de combat aux conditions d'une bataille en cours.

- **Conditions :** Trois dons de combat ou plus.
- **Avantage :** choisissez trois dons de combat que vous n'avez pas mais dont vous remplissez les conditions. Une fois par jour par une action de mouvement, vous pouvez bénéficier des avantages de l'un de ces dons pendant 1 minute. Chaque fois que vous gagnez

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

un niveau, vous pouvez remplacer l'un des trois dons sélectionnés par un don différent que vous n'avez pas mais dont vous remplissez les conditions.

Combat en aveugle (combat)

Vous êtes doué pour attaquer des adversaires que vous ne voyez pas distinctement.

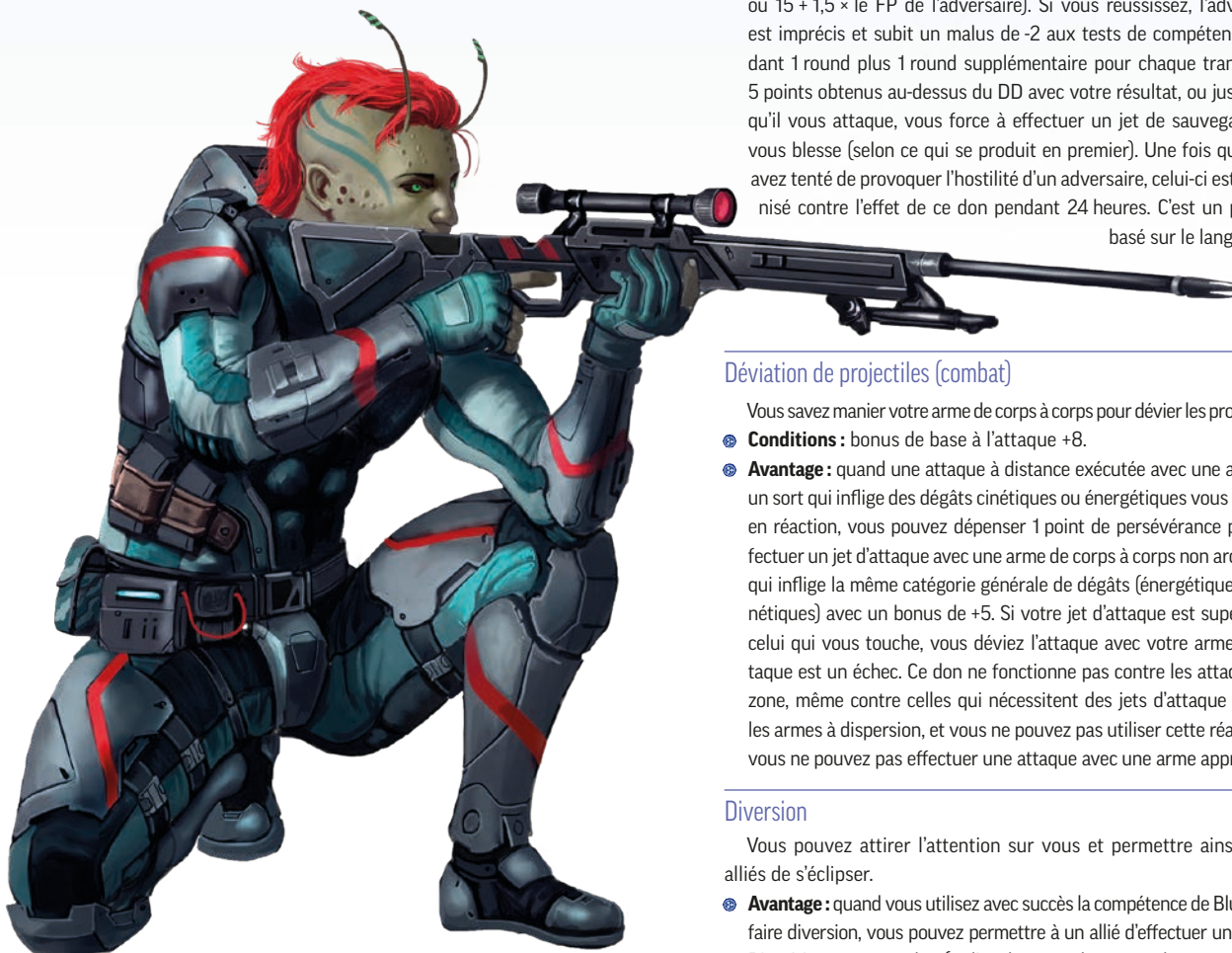
- **Avantage :** au corps à corps, chaque fois que vous ratez à cause d'un camouflage (voir page 253), vous pouvez relancer une fois le d100 pour déterminer vos chances de rater afin de voir si vous parvenez tout de même à toucher votre cible (voir page 243).

Vous n'êtes pas pris au dépourvu contre les attaques au corps à corps portées par des créatures que vous ne voyez pas et vous pouvez effectuer un repli contre des créatures dont vous ne percevez pas la présence. Vous n'avez pas besoin d'effectuer des tests d'Acrobaties pour vous déplacer à votre vitesse normale lorsque vous êtes aveuglé.

Compétences synergiques

Vous savez comment exploiter les avantages de deux compétences qui fonctionnent bien ensemble.

- **Avantage :** choisissez deux compétences. Elles deviennent des compétences de classe pour vous. Si l'une ou les deux sont déjà des compétences de classe, vous bénéficiez à la place d'un bonus d'intuition de +2 aux tests de ces compétences.
- **Spécial :** vous pouvez prendre ce don plusieurs fois mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à deux compétences différentes.



Concentration polyvalente (combat)

Vous êtes précis avec toutes les armes que vous savez manier.

- **Conditions :** Arme de prédilection (n'importe quelle arme).
- **Avantage :** les avantages du don Arme de prédilection s'appliquent à toutes les armes dont vous maîtrisez le maniement.

Connexion limitée

Vous obtenez un fragment de pouvoir mystique.

- **Conditions :** Sag 15, personnage de niveau 5, aucun niveau de mystique.
- **Avantage :** choisissez deux sorts de mystique de niveau 0 et un sort de mystique de niveau 1. Vous pouvez lancer les sorts de niveau 0 à volonté et le sort de niveau 1 une fois par jour pour chaque tranche de 3 niveaux de personnage que vous possédez. Votre niveau de lanceur de sorts est égal à votre niveau de personnage et la valeur de caractéristique essentielle pour ces sorts est la Sagesse. Si vous obtenez par la suite des niveaux de mystique, vous perdez les avantages de ce don et pouvez le remplacer par Magie renforcée ou Efficacité des sorts accrue.

Contrarier

Vous savez comment vous y prendre pour que des adversaires soient extrêmement en colère envers vous.

- **Conditions :** 5 rangs en Diplomatie, 5 rangs en Intimidation.
- **Avantage :** par une action simple, vous pouvez provoquer l'hostilité d'un adversaire qui peut vous voir et vous entendre en effectuant un test de Diplomatie ou d'Intimidation (le DD le plus élevé entre 10 + le bonus de compétence total en Psychologie de l'adversaire ou 15 + 1,5 × le FP de l'adversaire). Si vous réussissez, l'adversaire est imprécis et subit un malus de -2 aux tests de compétence pendant 1 round plus 1 round supplémentaire pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du DD avec votre résultat, ou jusqu'à ce qu'il vous attaque, vous force à effectuer un jet de sauvegarde ou vous blesse (selon ce qui se produit en premier). Une fois que vous avez tenté de provoquer l'hostilité d'un adversaire, celui-ci est immunisé contre l'effet de ce don pendant 24 heures. C'est un pouvoir basé sur le langage.

Déviation de projectiles (combat)

Vous savez manier votre arme de corps à corps pour dévier les projectiles.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +8.
- **Avantage :** quand une attaque à distance exécutée avec une arme ou un sort qui inflige des dégâts cinétiques ou énergétiques vous touche, en réaction, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour effectuer un jet d'attaque avec une arme de corps à corps non archaïque qui inflige la même catégorie générale de dégâts (énergétiques ou cinétiques) avec un bonus de +5. Si votre jet d'attaque est supérieur à celui qui vous touche, vous déviez l'attaque avec votre arme et l'attaque est un échec. Ce don ne fonctionne pas contre les attaques de zone, même contre celles qui nécessitent des jets d'attaque comme les armes à dispersion, et vous ne pouvez pas utiliser cette réaction si vous ne pouvez pas effectuer une attaque avec une arme appropriée.

Diversion

Vous pouvez attirer l'attention sur vous et permettre ainsi à vos alliés de s'éclipser.

- **Avantage :** quand vous utilisez avec succès la compétence de Bluff pour faire diversion, vous pouvez permettre à un allié d'effectuer un test de Discrétion pour se cacher (au lieu de tenter de vous cacher vous-même).

Vous pouvez octroyer cette possibilité à plusieurs alliés mais vous subissez un malus de -5 à votre test de Bluff pour chaque allié après le premier et, en cas de test raté, aucun allié ne peut tenter de se cacher.

- **Normal :** lorsque vous utilisez le Bluff pour faire diversion, seul vous pouvez tenter un test de Discretion pour vous cacher.

Dur à cuire

Vous êtes particulièrement difficile à tuer. Vos blessures se stabilisent rapidement lorsque vous êtes grièvement blessé.

- **Avantage :** quand vous êtes agonisant, vous pouvez dépenser le montant de points de persévérance requis pour vous stabiliser et 1 point de persévérance pour continuer à combattre (en récupérant 1 point de vie) lors du même round.
- **Normal :** la dépense des points de persévérance pour vous stabiliser et pour continuer à combattre se fait lors de rounds séparés.

Dysfonctionnement amplifié (combat)

Vous pouvez créer de soudaines distractions avec des appareils technologiques.

- **Conditions :** 3 rangs en Informatique, 3 rangs en Intimidation.
- **Avantage :** par une action simple et sans qu'une connexion filaire ne soit nécessaire, vous pouvez introduire un virus à action rapide dans des appareils technologiques à proximité pour qu'ils dysfonctionnent brièvement de façon bruyante et surprenante. Vous pouvez utiliser cette capacité sur une créature par niveau de personnage et aucune ne peut être éloignée de plus de 9 mètres d'une autre. Chaque créature ciblée doit porter sur elle des appareils technologiques ou être à portée de vue ou d'ouïe de tels objets. L'emplacement de tels appareils sont à l'appréciation du MJ mais la plupart des endroits publics (à l'exception des endroits sous-développés d'un point de vue technologique) contiennent suffisamment de technologies pour que ce don puisse fonctionner. Les dysfonctionnements que vous provoquez déclenchent les alarmes, font tourner et s'agiter dans tous les sens les appareils automatisés, font clignoter avec force les écrans d'affichage, et ainsi de suite. En réussissant un test d'Informatique (DD = 15 + 1 par cible + 1,5 × le FP de la cible au FP le plus élevé), toutes les cibles sont secouées pendant 1 round, plus 1 round supplémentaire pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du DD avec le résultat de votre test.

Après avoir été prise pour cible par votre don, une créature est immunisée contre ses effets pendant 24 heures.

Efficacité des sorts accrue

Vos sorts ignorent la résistance à la magie de vos adversaires plus efficacement que ceux des autres lanceurs de sorts.

- **Avantage :** vous gagnez un bonus de +2 aux tests de lanceur de sorts pour ignorer la résistance à la magie d'une créature (voir page 264).

Efficacité des sorts accrue supérieure

Vos sorts ignorent la résistance à la magie bien plus efficacement que ceux de la plupart des autres utilisateurs de magie.

- **Conditions :** Efficacité des sorts accrue.
- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de lanceur de sorts effectués pour ignorer la résistance à la magie d'une créature. Ce bonus se cumule avec celui conféré par Efficacité des sorts accrue.

Enchaînement (combat)

Vous pouvez frapper deux adversaires adjacents d'un seul et large coup.

- **Conditions :** For 13, bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** par une action simple, vous pouvez effectuer une unique attaque au corps à corps contre un adversaire à portée d'allonge. En

cas d'attaque réussie, vous lui infligez des dégâts comme à l'accoutumée et pouvez effectuer une attaque au corps à corps supplémentaire (en appliquant votre bonus de base à l'attaque normal) contre un adversaire adjacent au premier et également à portée d'allonge. Vous ne pouvez effectuer qu'une attaque supplémentaire par round à l'aide de ce don. Quand vous utilisez ce don, vous subissez un malus de -2 à votre classe d'armure jusqu'au début de votre prochain tour.

Entraîner au sol (combat)

Vous savez comment vous y prendre pour entraîner votre adversaire dans votre chute lorsque vous êtes jeté à terre.

- **Avantage :** lorsqu'un adversaire utilise avec succès une manœuvre offensive de croc-en-jambe contre vous, en réaction, vous pouvez effectuer un croc-en-jambe contre un adversaire adjacent.

Expert en escalade

Vous escaladez aussi aisément qu'un singe ou qu'une araignée.

- **Conditions :** 5 rangs en Athlétisme.
- **Avantage :** vous obtenez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol.

Expert en médecine

Vous êtes un expert en science médicale et savez prendre soin des malades.

- **Conditions :** 1 rang en Sciences de la vie, 1 rang en Médecine, 1 rang en Sciences physiques.
- **Avantage :** vous pouvez utiliser la compétence Médecine en conjonction avec un patch curatif ou un bio-spray pour soigner des blessures mortelles par une action complexe. Si vous maîtrisez une aptitude qui vous permet de traiter les blessures mortelles plus souvent mais en y consacrant plus de temps (comme dans le cas du savoir-faire maîtrisé de chirurgien de l'émissaire), vous ne pouvez pas utiliser ce don pour réduire la durée d'utilisation de cette aptitude. Utilisés de cette façon, le patch curatif et le bio-spray ne produisent aucune de leurs fonctions normales. Vous pouvez également utiliser la compétence de Médecine pour prodiguer des soins prolongés avec un medkit seulement.
- **Normal :** il faut 1 minute pour soigner des blessures mortelles et il faut un compartiment ou un laboratoire médical pour prodiguer des soins prolongés.

Expert en natation

Vous nagez comme un poisson dans l'eau.

- **Conditions :** 5 rangs en Athlétisme.
- **Avantage :** vous obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse au sol.

Feinte supérieure (combat)

Vous savez vous y prendre pour duper vos adversaires en combat.

- **Conditions :** Science de la feinte, bonus de base à l'attaque +6.
- **Avantage :** chaque fois que vous parvenez à feinter en combat, l'adversaire obtient l'état pris au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Fente (combat)

Vous pouvez frapper des adversaires qui seraient normalement hors de portée de votre allonge.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +6.
- **Avantage :** vous pouvez augmenter de 1,50 mètre l'allonge de vos attaques au corps à corps jusqu'à la fin de votre tour en subissant un malus de -2 à votre classe d'armure jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous devez décider si vous utilisez ce don avant de faire vos attaques du round en cours.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Fonceur aérien

Vous savez comment faire le meilleur usage des engins technologiques volants.

- **Conditions :** 5 rangs en Pilotage.
- **Avantage :** quand vous utilisez un appareil pour voler (y compris des objets magiques, mais pas des sorts ou une capacité de vol naturelle), votre vitesse en vol augmente de 3 mètres. Si vous pilotez un engin volant, sa vitesse de vol augmente de 3 (mais ce don n'a aucun impact sur sa vitesse normale ou sur sa vitesse de déplacement sur longue distance). Quand vous endossez le rôle de pilote lors d'un combat de vaisseaux spatiaux, la vitesse de votre engin augmente de 1.

Fusillade (combat)

Vous vous servez de vos nombreux membres pour faire pleuvoir les projectiles sur vos ennemis.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1, quatre bras ou plus.
- **Avantage :** lors d'une attaque à outrance quand vous maniez au moins quatre armes légères identiques, vous pouvez tirer avec toutes ces armes simultanément pour dupliquer les effets d'une arme automatique (voir page 180). Vous videz les chargeurs de toutes les armes légères avec lesquelles vous tirez et vous considérez que cette attaque est en mode automatique. Faites la somme de toutes les munitions tirées par l'ensemble de vos armes légères quand vous déterminez le nombre maximum de créatures que vous pouvez toucher.

Immobilisation (combat)

Vous pouvez immobiliser des adversaires qui tentent de se déplacer à côté de vous.

- **Avantage :** quand un adversaire provoque une attaque d'opportunité en quittant une case que vous menacez, en réaction, vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps contre sa classe d'armure cinétique + 8. Si vous la réussissez, l'ennemi ne peut plus continuer son déplacement jusqu'à la fin de son tour. L'ennemi peut toujours effectuer le reste de ses actions mais il ne peut plus quitter la case qu'il occupe actuellement.

Incantation agile

Vous pouvez vous déplacer, lancer des sorts, puis vous déplacer à nouveau avant que vos ennemis ne réagissent.

- **Conditions :** valeur de caractéristique essentielle 15, Dex 15, Manœuvrabilité, lanceur de sorts de niveau 4.
- **Avantage :** par une action complexe, vous pouvez parcourir une distance maximale égale à votre vitesse et lancer un unique sort dont le temps d'incantation est une action simple ou plus rapide à n'importe quel moment lors de votre déplacement. Si vous maîtrisez un pouvoir surnaturel qui peut être activé par une action simple ou plus rapidement, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu de lancer un sort à n'importe quel moment lors de votre déplacement.
- **Normal :** vous pouvez vous déplacer uniquement avant ou après avoir incanté un sort, mais pas avant et après.

Interception de coups (combat)

Vous encaissez les coups à la place de vos alliés pour les sauver.

- **Conditions :** Protection rapprochée.
- **Avantage :** vous pouvez intercepter une attaque qui touche un allié dont vous avez augmenté la classe d'armure avec le don Protection rapprochée. Vous subissez la totalité des dégâts et des effets associés à cette attaque et, une fois celle-ci interceptée, aucune autre aptitude ne peut la rediriger. Ce don ne nécessite aucune action mais vous ne pouvez intercepter qu'une seule attaque par round de cette façon.

Kip up (combat)

Vous pouvez vous relever d'un bond.

- **Conditions :** 1 rang en Acrobaties.
- **Avantage :** vous pouvez vous relever par une action rapide au lieu d'une action de mouvement lorsque vous êtes à terre.

Magie de guerre (combat)

Vous offrez moins d'occasions à vos adversaires de vous attaquer lors de l'incantation de vos sorts.

- **Conditions :** aptitude à lancer des sorts de niveau 2.
- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre classe d'armure et à vos jets de sauvegarde contre les attaques d'opportunité que vous provoquez en lançant un sort, ainsi que contre les actions préparées et déclenchées par vos incantations.

Magie renforcée

Vos adversaires éprouvent plus de difficultés à résister à certains sorts que vous avez étudiés plus que les autres.

- **Conditions :** aptitude d'incantation de sorts, personnage de niveau 3.
- **Avantage :** le DD des sorts que vous lancez augmente de 1. Au niveau 11, le DD de vos sorts augmente à la place de 2, et au niveau 17, le DD des sorts que vous lancez augmente à la place de 3. Ce bonus ne s'applique pas aux pouvoirs magiques.

Maître artisan

Vous pouvez fabriquer des choses plus vite que la plupart des artisans.

- **Conditions :** 5 rangs en Informatique, Ingénierie, Mysticisme, Sciences de la vie, Sciences physiques ou une Profession appropriée.
- **Avantage :** choisissez une compétence qui vous permet de fabriquer des objets et dans laquelle vous avez investi le nombre de rangs requis. Vous mettez deux fois moins de temps à fabriquer des objets en utilisant cette compétence.
- **Spécial :** vous pouvez prendre Maître artisan plusieurs fois. À chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une compétence différente dans laquelle vous avez le nombre de rangs requis.

Maniement d'une arme spéciale (combat)

Vous savez comment utiliser une arme spéciale.

- **Conditions :** formé au Maniement des armes de corps à corps simples ou des armes légères (voir ci-dessous).
- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement d'une arme de spéciale de votre choix (voir Maniement des armes à la page 243). Si l'arme spéciale que vous choisissez est une arme spéciale de corps à corps, vous devez maîtriser le Maniement des armes de corps à corps simples. Si l'arme spéciale que vous choisissez est une arme à distance, vous devez maîtriser le Maniement des armes légères. Si des armes spéciales formant un ensemble sont toutes des modèles différents d'une même arme, la maîtrise du maniement d'une telle arme confère la maîtrise du maniement de toutes les armes de l'ensemble.
- **Spécial :** vous pouvez prendre ce don plusieurs fois. Il s'applique à chaque fois à une arme spéciale différente.

Maniement des armes de corps à corps évoluées (combat)

Vous savez manier les armes de corps à corps évoluées.

- **Conditions :** formé au Maniement des armes de corps à corps simples.
- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement des armes de corps à corps évoluées (voir Maniement des armes à la page 243).

Maniement des armes de corps à corps simples (combat)

Vous savez manier les armes de corps à corps simples.

- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement des armes de corps à corps simples (voir Maniement des armes à la page 243).



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Maniement des armes de précision (combat)

Vous savez comment utiliser les armes de précision.

- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement des armes de précision (voir Maniement des armes à la page 243).

Maniement des armes légères (combat)

Vous savez comment utiliser les armes légères.

- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement des armes légères (voir Le maniement des armes à la page 243).

Maniement des armes longues (combat)

Vous savez comment utiliser les armes longues.

- **Conditions :** formé au Maniement des armes légères.
- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement des armes longues (voir Maniement des armes à la page 243).

Maniement des armes lourdes (combat)

Vous savez comment utiliser les armes lourdes.

- **Conditions :** For 13, formé au Maniement des armes légères et longues.
- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement des armes lourdes (voir page 243).

Maniement des grenades (combat)

Vous savez comment utiliser des grenades.

- **Avantage :** vous êtes formé au Maniement des grenades (voir Le maniement des armes à la page 243).

Manœuvrabilité (combat)

Vous pouvez facilement vous faufiler entre des ennemis dangereux.

- **Conditions :** Dex 13.
- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre classe d'armure contre les attaques d'opportunité que vous provoquez en quittant une case menacée.

Menace voilée

Vous pouvez vous montrer si subtil que même les gens que vous menacez ne sont pas complètement sûrs que vous êtes effectivement en train de les menacer.

- **Conditions :** Cha 15, 1 rang en Intimidation.
- **Avantage :** quand vous parvenez à utiliser la compétence d'Intimidation pour intimider une créature, son attitude envers vous devient indifférente et non hostile lorsque la durée de son attitude serviable prend fin.

Mise à mal des morts-vivants

Vous pouvez utiliser votre focalisation curative pour blesser les morts-vivants.

- **Conditions :** pouvoir de connexion de focalisation curative, mystique de niveau 1.
- **Avantage :** quand vous utilisez votre focalisation curative, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de mystique du niveau le plus élevé que vous savez lancer pour infliger également des dégâts d'un montant égal à celui que vous soignez à tous les morts-vivants situés dans la zone d'effet. Les morts-vivants peuvent effectuer un jet de Volonté contre le DD habituel de votre pouvoir de connexion pour réduire ces dégâts de moitié.

Pas de côté (combat)

Vous pouvez vous repositionner après l'attaque ratée d'un adversaire.

- **Conditions :** Dex 15, Manœuvrabilité ou aptitude de classe de feinte offensive.
- **Avantage :** chaque fois qu'un adversaire rate contre vous une attaque au corps à corps, en réaction, vous pouvez effectuer un déplacement prudent tant que vous restez dans les cases qu'il menace.

Persévérance renforcée

Votre persévérance est plus forte que jamais.

- **Conditions :** personnage de niveau 5.
- **Avantage :** vous ajoutez 2 points de persévérance à votre réserve.

Plonger à l'abri (combat)

Vous savez comment éviter un effet de zone en plongeant à l'abri.

- **Conditions :** bonus de base au jet de sauvegarde de Réflexes +2.
- **Avantage :** quand vous effectuez un jet de Réflexes contre une attaque de zone ou un effet de zone, vous pouvez vous jeter à terre dans une case adjacente et effectuer deux jets de Réflexes (en conservant le meilleur résultat des deux). Si vous étiez dans une case menacée, ce déplacement provoque des attaques d'opportunité comme à l'accoutumée.

Port des armures assistées (combat)

Vous savez comment utiliser les armures assistées.

- **Conditions :** For 13, bonus de base à l'attaque +5, formé au port des armures légères et lourdes.
- **Avantage :** vous êtes formé au port des armures assistées (voir Le port des armures à la page 242).

Port des armures légères (combat)

Vous savez comment utiliser les armures légères.

- **Avantage :** vous êtes formé au port des armures légères (voir page 242).

Port des armures lourdes (combat)

Vous savez comment utiliser les armures lourdes.

- **Conditions :** For 13, formé au port des armures légères.
- **Avantage :** vous êtes formé au port des armures lourdes (voir page 242).

Pouvoir psychique

Vous avez développé un pouvoir psychique naturel.

- **Conditions :** Cha 13, Pouvoir psychique mineur, personnage de niveau 4.
- **Avantage :** sélectionnez l'un des sorts de niveau 1 suivants : *compréhension des langages*, *détection des pensées* ou *lien mental*. Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour comme un pouvoir magique, en considérant que votre niveau de lanceur de sorts est égal à votre niveau de personnage.
- **Spécial :** vous pouvez prendre ce don plus d'une fois. Chaque fois que vous le sélectionnez, vous devez choisir un sort différent de la liste ci-dessus.

Pouvoir psychique majeur

Vous avez développé un pouvoir psychique naturel significatif.

- **Conditions :** Cha 15, Pouvoir psychique mineur, Pouvoir psychique, personnage de niveau 7.
- **Avantage :** sélectionnez l'un des sorts de niveau 2 suivants : *augure* ou *rapport*. Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour comme un pouvoir magique, en considérant que votre niveau de lanceur de sorts est égal à votre niveau de personnage.

Pouvoir psychique mineur

Vous avez développé un pouvoir psychique naturel mineur.

- **Conditions :** Cha 11.
- **Avantage :** sélectionnez l'un des sorts de niveau 0 suivants : *lumières dansantes*, *main psychokinétique*, *projectile télékinésique* ou *message télépathique*. Vous pouvez lancer ce sort trois fois par jour comme un pouvoir magique, en considérant que votre niveau de lanceur de sorts est égal à votre niveau de personnage.
- **Spécial :** vous pouvez prendre ce don plus d'une fois. Chaque fois que vous le sélectionnez, vous devez choisir un sort différent de la liste ci-dessus.

Première salve (combat)

Vos attaques à distance désorientent votre adversaire et le rendent vulnérable à votre prochaine attaque au corps à corps.

- **Avantage :** chaque fois que vous infligez des dégâts à un adversaire avec une attaque à distance lors de votre premier tour au cours d'un combat, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre prochain jet d'attaque au corps à corps contre lui. Cette attaque au corps à corps doit avoir lieu avant la fin de votre prochain tour.

Protection contre la magie

Votre esprit et votre corps résistent mieux à la magie.

- **Conditions :** incapacité à lancer des sorts ou à utiliser des pouvoirs magiques.
- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques. Si vous apprenez par la suite à lancer des sorts ou à utiliser des pouvoirs magiques, vous perdez les avantages de ce don que vous pouvez remplacer par Vigueur surhumaine, Réflexes surhumains ou Volonté de fer, ou par la version améliorée de l'un de ces dons si vous remplissez leurs conditions d'acquisition.

Protection rapprochée (combat)

Vous pouvez tenter de parer les attaques qui prennent pour cible des alliés proches.

- **Avantage :** en réaction, lorsqu'un allié adjacent est attaqué, vous pouvez conférer à cet allié un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre cette attaque. Le cas échéant, vous subissez un malus de -2 à votre propre CA jusqu'au début de votre prochain tour.

Rapide (combat)

Vous êtes plus rapide que jamais.

- **Avantage :** tant que vous ne portez qu'une armure légère ou aucune armure, votre vitesse au sol augmente de 3 mètres. Quand vous êtes encombré, votre vitesse au sol augmente de 1,50 mètre seulement. Lorsque vous êtes surchargé, votre vitesse est réduite de 3 mètres.

Rapidité fulgurante (combat)

Vous courez vite et vos bonds sont particulièrement impressionnants.

- **Avantage :** lorsque vous courez, vous pouvez parcourir une distance égale à six fois votre vitesse au sol. Quand vous sautez, doublez la hauteur et la longueur de vos sauts. Vous n'êtes pas considéré comme pris au dépourvu lorsque vous courez.
- **Normal :** vous parcourez une distance égale à quatre fois votre vitesse au sol et êtes considéré comme pris au dépourvu lorsque vous courez.

Réflexes surhumains

Vos réflexes sont plus affûtés que la normale.

- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Réflexes.

Renvoi de projectiles (combat)

Vous pouvez utiliser votre arme de corps à corps pour rediriger des attaques.

- **Conditions :** Déviation de projectiles, bonus de base à l'attaque +16.
- **Avantage :** quand vous parvenez à dévier une attaque avec le don Déviation de projectiles, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance supplémentaire pour rediriger l'attaque vers une cible dans un rayon de 18 mètres sur laquelle vous avez une ligne d'effet. Effectuez une attaque à distance avec un malus de -4 contre la classe d'armure appropriée de la nouvelle cible. Si votre attaque réussit, la cible subit les dégâts comme si elle avait été la cible de l'attaque initiale.

Résistance améliorée

Vous vous êtes entraîné pour que votre corps résiste à un type particulier de dégâts.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +4.
- **Avantage :** choisissez les dégâts cinétiques ou l'un des types de dégâts suivants : acide, électricité, feu, froid ou son. Si vous choisissez les dégâts cinétiques, vous obtenez une réduction des dégâts égale à votre bonus de base à l'attaque. Si vous choisissez les dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son, vous obtenez une résistance aux énergies contre ce type d'énergie égale à votre bonus de base à l'attaque.

Retirer la goupille (combat)

Vous pouvez déclencher la grenade d'un adversaire.

- **Conditions :** Science de la manœuvre offensive.
- **Avantage :** quand vous réussissez une manœuvre offensive de désarmement contre un adversaire dont vous savez qu'il possède des grenades, au lieu de le désarmer, vous pouvez déclencher une grenade en sa possession. Vous ne pouvez déclencher qu'une grenade prête à être dégainée et lancée (et non une grenade rangée dans un sac à dos, par exemple). La grenade explose à la fin de votre tour actuel, à moins qu'elle ne soit dotée d'un détonateur à retardement qui provoque son explosion 1 round ou plus après avoir été dégoupillée.

L'adversaire subit un malus de -2 au jet de sauvegarde contre cette grenade et la zone d'effet de l'explosion de la grenade est réduite de moitié.

Riposte (combat)

Vous pouvez frapper les ennemis qui vous attaquent et qui sont dotés d'une allonge supérieure en prenant pour cible leurs membres ou armes.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** vous pouvez préparer une action pour effectuer une attaque au corps à corps contre un adversaire qui vous attaque avec une arme de corps à corps, même si cet adversaire n'est pas à portée de votre allonge.

Robustesse

Vous avez amélioré votre résistance physique, et les conditions difficiles ou les efforts prolongés vous fatiguent moins rapidement.

- **Avantage :** vous obtenez 1 point d'endurance pour chaque niveau que votre personnage possède (et à chaque fois qu'il gagne un nouveau niveau). De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests de Constitution pour continuer à courir, pour éviter les dégâts d'une marche forcée, pour retenir votre respiration et pour éviter les dégâts de la faim ou de la soif. Vous bénéficiez également d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de Vigueur pour éviter de subir les dégâts infligés par des environnements froids ou chauds, pour résister aux effets nocifs des atmosphères épaisses et fines, pour éviter de suffoquer en respirant dans un environnement extrêmement enfumé et pour éviter de vous fatiguer à cause du manque de sommeil.

S'avancer (combat)

Vous pouvez vous rapprocher d'un adversaire qui tente de s'éloigner.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** quand un adversaire adjacent tente d'effectuer un déplacement prudent pour s'éloigner de vous, en réaction, vous pouvez vous aussi faire un déplacement prudent à condition de le terminer à côté à l'adversaire ayant déclenché l'utilisation de ce don.

Science de l'immobilisation (combat)

Vous êtes particulièrement doué pour arrêter net vos ennemis.

- **Conditions :** Immobilisation.
- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre jet d'attaque au corps à corps lorsque vous utilisez Immobilisation.

Science de l'initiative (combat)

Vos réflexes aiguisés vous permettent de réagir rapidement en cas de danger.

- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests d'initiative.

Science de la feinte (combat)

Vous savez comment duper vos adversaires en combat.

- **Avantage :** vous pouvez utiliser la compétence de Bluff pour feinter en combat par une action de mouvement.

Science de la manœuvre offensive (combat)

Vous savez particulièrement bien exécuter une manœuvre offensive spécifique.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** choisissez une manœuvre offensive (bousculade, croc-en-jambe, désarmement, destruction, lutte, repositionnement ou sale coup). Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à vos jets d'attaque effectués pour résoudre cette manœuvre offensive.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

- ❖ **Spécial** : vous pouvez prendre ce don plusieurs fois mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une manœuvre offensive différente.

Science de la vigueur surhumaine

Vous résistez encore mieux aux maladies, aux poisons et autres dangers de ce type.

- ❖ **Conditions** : Vigueur surhumaine, personnage de niveau 5.
- ❖ **Avantage** : vous pouvez dépenser 1 PP pour relancer un jet de Vigueur raté (voir page 243).

Science de la volonté de fer

Votre clarté de pensée vous permet de résister aux agressions mentales.

- ❖ **Conditions** : Volonté de fer, personnage de niveau 5.
- ❖ **Avantage** : vous pouvez dépenser 1 PP pour relancer un jet de Volonté raté (voir page 243).

Science des réflexes surhumains

Vous avez un don pour éviter les dangers alentour.

- ❖ **Conditions** : Réflexes surhumains, personnage de niveau 5.
- ❖ **Avantage** : vous pouvez dépenser 1 PP pour relancer un jet de Réflexes raté (voir page 243).

Science du combat à mains nues (combat)

Vous vous êtes entraîné pour porter des attaques létales à mains nues, pour donner des coups de pieds, de tête et effectuer des attaques de ce genre.

- ❖ **Avantage** : les dégâts de vos attaques à mains nues s'élèvent à 1d6 au niveau 4, 2d6 au niveau 8, 3d6 au niveau 12, 5d6 au niveau 15 et 7d6 au niveau 20. Vous menacez les cases situées à portée de votre allonge naturelle avec vos attaques à mains nues, même si vous n'avez aucune main de libre pour frapper à mains nues. Si vous êtes immobilisé, enchevêtré ou incapable d'utiliser vos deux jambes (ou autres membres dont vous disposez, le cas échéant, et qui font office de jambes), vous ne pouvez plus faire d'attaques à mains nues sans vos mains. Lorsque vous effectuez une attaque à mains nues sans vos mains, vous ne pouvez pas utiliser ces attaques pour réaliser des manœuvres offensives ou utiliser des aptitudes similaires, mais seulement pour infliger des dégâts.
- ❖ **Normal** : vous ne menacez aucune case à mains nues et vous devez avoir une main de libre au moins pour attaquer à mains nues.

Science du critique (combat)

Il est plus difficile de résister aux attaques effectuées avec votre arme favorite.

- ❖ **Conditions** : bonus de base à l'attaque +8.
- ❖ **Avantage** : quand vous obtenez un coup critique avec une arme, augmentez de 2 le DD pour résister à l'effet critique de cette arme.

Science du pas de côté (combat)

Vous restez toujours aussi mobile lorsqu'il s'agit d'esquiver les attaques au corps à corps de vos ennemis.

- ❖ **Conditions** : Dex 17, Manœuvrabilité ou aptitude de classe feinte offensive, Pas de côté.
- ❖ **Avantage** : après avoir fait un pas de côté suite à l'attaque ratée d'un adversaire en utilisant le don Pas de côté, vous pouvez encore faire un déplacement prudent lors de votre prochain tour ou vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale si vous effectuez une action pour vous déplacer lors de votre prochain tour.
- ❖ **Normal** : si vous utilisez le don Pas de côté, vous ne pouvez pas faire un déplacement prudent lors de votre prochain tour et votre vitesse est réduite de 1,50 mètre lors de votre prochain tour.

Sort perforant

Vous savez comment lancer des sorts de manière à ce qu'ils perforant les défenses de vos adversaires.

- ❖ **Conditions** : incantation de sorts de niveau 4.
- ❖ **Avantage** : réduisez de 5 les résistances aux énergies destructives et la réduction des dégâts de votre cible contre les dégâts de vos sorts.

Spécialisation martiale (combat)

Vous vous êtes davantage entraîné au maniement d'un type d'armes en particulier, ce qui augmente vos chances de toucher vos cibles.

- ❖ **Conditions** : personnage de niveau 3, formé au maniement du type d'armes sélectionné.
- ❖ **Avantage** : choisissez un type d'armes (armes légères, armes longues, armes lourdes, etc.). Vous vous spécialisez dans l'utilisation de ce type d'armes, ce qui signifie que vous ajoutez votre niveau de personnage aux dégâts infligés avec le type d'armes sélectionné, ou la moitié de votre niveau de personnage avec des armes légères ou des armes de corps à corps d'agent. Vous ne pouvez jamais vous spécialiser dans le Maniement des grenades.

Spécialisation polyvalente (combat)

Vous savez comment utiliser au mieux des types d'armes que votre classe n'utilise pas en temps normal.

- ❖ **Conditions** : Spécialisation martiale, personnage de niveau 3.
- ❖ **Avantage** : vous obtenez une spécialisation (voir la page 243) pour toutes les armes auxquelles vous êtes formé au maniement et que vous pouvez choisir avec la Spécialisation martiale.

Succession d'enchaînements (combat)

Vous pouvez frapper plusieurs adversaires adjacents d'un seul et large coup.

- ❖ **Conditions** : For 13, Enchaînement, bonus de base à l'attaque +4.
- ❖ **Avantage** : si vous frappez une deuxième cible avec le don Enchaînement, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour effectuer une attaque au corps à corps contre un adversaire de plus qui doit être à la fois adjacent à la dernière cible et à portée de votre allonge. Vous pouvez répéter le processus aussi longtemps que vous arrivez à frapper un adversaire. Vous ne pouvez pas attaquer un même adversaire plus d'une fois lors de cette action d'attaque.

Talent

Vous êtes un expert dans l'utilisation d'une compétence en particulier.

- ❖ **Avantage** : choisissez une compétence. Vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +3 aux tests concernant la compétence choisie.
- ❖ **Spécial** : vous pouvez prendre ce don plusieurs fois mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une compétence différente.

Technomancien amateur

Vous vous débrouillez en matière de codage du langage magique.

- ❖ **Conditions** : Intelligence 15, personnage de niveau 5, aucun niveau de technomancien.
- ❖ **Avantage** : choisissez deux sorts de technomancien de niveau 0 et un sort de technomancien de niveau 1. Vous pouvez lancer les sorts de niveau 0 à volonté et le sort de niveau 1 une fois par jour par tranche de 3 niveaux de personnage que vous possédez. Votre niveau de lanceur de sorts est égal à votre niveau de personnage et la valeur de caractéristique essentielle pour ces sorts est l'Intelligence. Si vous obtenez par la suite des niveaux de technomancien, vous perdez les avantages de ce don et pouvez le remplacer par Magie renforcée ou Efficacité des sorts accrue.

Tir coordonné (combat)

Vous pouvez manipuler un adversaire de façon à ce qu'il se trouve dans la ligne de tir directe d'un allié.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** quand vous menacez un adversaire avec une arme de corps à corps, tous vos alliés ayant une ligne de vue sur cet adversaire bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque à distance contre lui, à condition que vous ne confériez pas un abri à cet adversaire.

Tir de couverture en appui (combat)

Vous pouvez effectuer un tir de couverture pour faciliter le déplacement d'un allié.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** au lieu des avantages habituels du tir de couverture, vous pouvez effectuer un tir de couverture pour conférer à un allié un bonus de +4 à son prochain test d'Acrobaties pour effectuer un déplacement acrobatique avant la fin de son prochain tour.

Tir de loin (combat)

Vos tirs restent précis, même à longue distance.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** vous subissez un malus de -1 seulement par facteur de portée complet qui vous sépare de votre cible lorsque vous utilisez une arme à distance.
- **Normal :** vous subissez un malus de -2 par facteur de portée complet qui vous sépare de votre cible.

Tir de repli (combat)

Vous êtes un expert en matière d'escarmouches et pouvez tirer une dernière fois en vous repliant.

- **Conditions :** Dex 15, Manœuvrabilité, Tir en mouvement, bonus de base à l'attaque +6.
- **Avantage :** lorsque vous effectuez l'action de repli, vous pouvez effectuer une unique attaque à distance à n'importe quel moment au cours de votre déplacement. Si vous maîtrisez l'aptitude de classe de feinte offensive et que vous maniez une arme appropriée, vous pouvez ajouter les dégâts de cette aptitude à l'attaque que vous effectuez en vous repliant. Une fois ce don utilisé, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau tant que vous n'avez pas récupéré des points d'endurance en vous reposant 10 minutes.
- **Normal :** vous ne pouvez pas attaquer lorsque vous effectuez l'action de repli.

Tir de suppression (combat)

Vous pouvez utiliser des armes automatiques pour effectuer un tir de couverture ou de diversion sous forme de cône.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1, formé au Maniement des armes lourdes.
- **Avantage :** par une action complexe, vous pouvez utiliser une arme à distance dotée de la propriété arme automatique pour effectuer un tir de couverture ou de diversion sous forme de cône dont la portée est égale à la moitié du facteur de portée de l'arme. Vous devez dépenser 10 charges ou munitions pour utiliser ce don. Vous décidez si vous effectuez un tir de couverture ou de diversion. Faites un seul jet d'attaque à distance avec un bonus de +4 et comparez-le à la CA de toutes les créatures dans la zone. Les créatures dont la CA est égale ou inférieure à votre jet d'attaque sont affectées par l'effet sélectionné. Si vous sélectionnez le tir de couverture, choisissez un seul allié qui bénéficie alors du bonus à sa CA conféré par ce type de tir.

Tir en mouvement (combat)

Vous pouvez vous déplacer, faire feu avec une arme de tir et vous déplacer à nouveau avant que vos ennemis ne réagissent.

- **Conditions :** Dex 15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque +4.
- **Avantage :** par une action complexe, vous pouvez vous déplacer d'une distance maximale égale à votre vitesse et effectuer une unique attaque à distance à n'importe quel moment lors de votre déplacement. Si vous maîtrisez l'aptitude de classe feinte offensive, vous pouvez effectuer votre déplacement grâce à la feinte offensive à n'importe quel moment pendant cette feinte (voir page 61) si vous attaquez avec une arme à distance (au lieu de vous déplacer seulement avant la feinte selon les règles normales).
- **Normal :** vous ne pouvez vous déplacer qu'avant ou après une attaque avec une arme à distance, mais pas avant et après.

Tir hostile (combat)

Vous pouvez tromper vos adversaires de manière à ce qu'ils tirent sur une autre cible de manière fortuite.

- **Conditions :** 5 rangs en Bluff.
- **Avantage :** en réaction, quand un assaillant effectue une attaque à distance contre vous et la rate, vous pouvez effectuer un test de Bluff pour rediriger l'attaque vers une cible différente. La nouvelle cible doit être adjacente à vous et dans la ligne de vue et d'effet de l'agresseur initial. Le DD de ce test est égal à la plus haute valeur entre 10 + le bonus de compétence total en Psychologie de l'attaquant ou 15 + 1,5 × le FP de l'attaquant. Vous ne pouvez pas faire 10 sur ce test. Si vous réussissez, l'attaquant initial relance le jet d'attaque (voir page 243) avec les mêmes bonus contre la classe d'armure appropriée de la nouvelle cible.

Dès qu'une créature a remarqué que vous avez utilisé ce don, même si elle n'est ni l'attaquant ni la nouvelle cible, vous ne pouvez plus utiliser ce don pendant 24 heures pour tenter de rediriger les attaques de cette créature.

Tireur insaisissable (combat)

Vous laissez à vos ennemis peu d'occasions de vous agresser lorsque vous attaquez à distance.

- **Conditions :** Dex 15, bonus de base à l'attaque +6.
- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +3 à votre classe d'armure contre les attaques d'opportunité que vous provoquez lorsque vous attaquez à distance.

Vigueur surhumaine

Vous résistez aux maladies, aux poisons et autres maux de ce genre.

- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Vigueur.

Viser (combat)

Vous pouvez frapper les points faibles de vos ennemis pour leur infliger plus de dégâts.

- **Conditions :** bonus de base à l'attaque +1.
- **Avantage :** quand vous effectuez une attaque simple ou une attaque à outrance avec des armes (y compris avec la manifestation solaire d'un solarien, mais pas avec des sorts ou d'autres pouvoirs spéciaux, quels que soient leurs types), vous pouvez vous imposer un malus de -2 à vos jets d'attaque. Le cas échéant, ces attaques infligent des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre bonus de base à l'attaque (1 au minimum).

Volonté de fer

Vous êtes plus résistant aux agressions mentales.

- **Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Volonté.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER





ÉQUIPEMENT

C'est une galaxie dangereuse et un explorateur malin sait que l'équipement est bien souvent ce qui fait la différence entre la réussite et l'échec, et même entre la vie et la mort. Ce chapitre présente toutes sortes d'équipements allant des armes aux armures en passant par le matériel de survie nécessaire à l'exploration des nouveaux mondes. Cependant, vous ne trouverez pas ici uniquement des merveilles technologiques, car bon nombre des produits décrits sont les œuvres d'artisans usant de magie ou le résultat de la fusion entre la magie et la science.

LA MONNAIE

De nombreux mondes conservent des pièces ou d'autres formes de monnaie physique remontant à une époque antérieure au Pacte, des moyens de paiement dont ils ont un usage occasionnel pour des transactions locales. Cependant, la monnaie commune des Mondes du Pacte (et dans les règles de Starfinder) est le crédit. Toutes les transactions interplanétaires sont effectuées en crédits, une devise régulée par les gouvernements des Mondes du Pacte et par l'église d'Abadar. Une des obligations pour rejoindre les Mondes du Pacte est de convertir son économie pour qu'elle repose sur la monnaie commune qu'est le crédit, et même des civilisations très éloignées de la juridiction officielle des Mondes du Pacte préfèrent se servir de cette devise puisqu'elle est très répandue et facile à utiliser.

Le crédit est à la fois une monnaie physique et une monnaie numérique. La plupart des individus et des entreprises de Starfinder confient leurs fonds à des établissements bancaires majeurs grâce à des comptes numériques protégés par les sorts et les systèmes de protection informatisés les plus puissants qu'on puisse s'offrir. Mais il y a un prix à payer pour de telles mesures de sécurité : accéder à ces fonds nécessite des manipulations complexes et les transactions officielles entre les comptes doivent être transparentes aussi bien pour les gouvernements que pour les responsables des banques, ce qui rend toute véritable confidentialité presque impossible.

Les créditsticks

Fort heureusement, l'utilisation généralisée du créditstick permet de contourner les problèmes liés au stockage et à l'utilisation des crédits. Plats et de la taille d'un doigt humain, allant de modèles peu onéreux et jetables à des œuvres d'art raffinées, les créditsticks constituent un moyen pratique pour transporter et dépenser de l'argent. Quand un individu veut alimenter son créditstick en crédits, il se rend dans un terminal bancaire automatisé et valide les différentes procédures de sécurité pour charger son appareil d'un certain montant. Les détails de cette procédure sont laissés à l'appréciation du MJ mais elle peut inclure un scan rétinien, une lecture d'empreintes digitales, une analyse génétique ou un système d'identification magique.

Une fois les fonds chargés sur le créditstick, leur utilisation s'effectue de manière totalement anonyme et le propriétaire peut en transférer tout ou partie vers d'autres créditsticks. Parfois, il est plus pratique de donner son créditstick avant d'en acheter un autre plus tard. En plus de permettre aux individus d'effectuer des achats anonymement, ce dispositif s'avère rassurant pour ses utilisateurs. Il limite les vols

d'identité, qui deviennent rares et difficiles, et si un pickpocket vous vole votre créditstick, il ne peut s'emparer que de son contenu et pas de toutes vos économies.

Dans les Mondes du Pacte, les individus peuvent aussi recevoir des fonds directement par virement sur leur compte. C'est souvent le cas quand ils travaillent pour des organisations réputées. Cependant, pour les achats quotidiens, on a massivement recours aux créditsticks et ces appareils sont presque systématiquement utilisés pour les transactions secrètes ou au marché noir. Bien que les créditsticks puissent en théorie contenir n'importe quelle somme d'argent, la plupart des gens, pour éviter de tenter le sort, préfèrent y stocker de petites sommes allant de quelques dizaines de crédits à quelques centaines. Aussi, pour éviter d'attirer l'attention, les contrats dans les milieux du crime sont souvent payés avec des sacs pleins de créditsticks qui contiennent chacun une faible somme d'argent. Seuls ceux qui veulent se vanter de leur fortune utilisent des créditsticks luxueux à l'instar du célèbre stick noir d'Abadar que tout le monde connaît dans les Mondes du Pacte et qui est doté d'une connexion intégrée et sécurisée vers des fonds illimités.

Dans la plupart des zones urbaines suffisamment modernes, personne ne se préoccupe des fractions de crédit et il est très rare de trouver quelque chose qui coûte moins d'un crédit. En raison de la production de masse, cela revient moins cher de vendre des tenues complètes préconditionnées en lots à 1 crédit que de vendre les éléments séparés de cette même tenue à un prix inférieur à 1 crédit. Cependant, certains créditsticks sont prévus pour accepter les transactions commerciales avec des fractions de crédit.

En tant que MJ, partez du principe que la plupart des individus des régions civilisées sont dotés d'un créditstick qui contient juste assez d'argent pour couvrir une ou deux semaines de dépenses et que même ceux qui conservent tous leurs crédits sur des supports physiques en conservent la plupart dans des endroits sécurisés. Bien que ces dispositifs permettent à un personnage de transporter sur lui une somme presque illimitée d'argent, il serait dommage que vos PJ prennent leur retraite juste parce qu'ils ont trouvé sur un ennemi vaincu toutes les économies qu'il a réalisées au cours de sa vie !

Vendre des équipements

En règle générale, vous pouvez vendre n'importe quel type d'équipement dans n'importe quel endroit où vous pourriez acheter cet équipement. Puisque ces produits vendus par les PJ ne sont plus garantis par un marchand ou un producteur de bonne réputation (et qu'ils peuvent être cassés, maudits, défectueux ou volés), le plus souvent



ils ne pourront en tirer que 10 % de leur prix d'achat. Un MJ peut faire varier ce pourcentage en fonction des capacités financières d'une communauté, des conditions du marché ou des conditions exposées pour l'aventure. Les marchandises (voir page 232) sont une exception puisqu'elles sont considérées comme plus universelles, qu'il est plus facile de vérifier leur qualité et qu'elles sont moins traçables (et il est donc moins probable qu'elles posent problème si elles proviennent d'une source pas très légale). Les marchandises peuvent généralement être vendues à 100 % de leur prix d'achat et, dans certains cas, peuvent servir de moyen de paiement (à la discrétion du MJ).

LA CAPACITÉ DE TRANSPORT

Les règles de capacité de transport permettent de déterminer à quel point l'équipement d'un personnage l'encombre. La capacité de transport est basée sur le volume des objets qui est une estimation aussi bien de leur poids que de leur encombrement.

Volume des objets

Le volume approximatif de chaque objet de ce chapitre est défini soit par un chiffre, soit par la lettre « F » pour un volume faible, soit par un tiret (« - ») si son volume est négligeable. Par exemple, un fusil gyrojet a un volume de 2, un couteau tactique a un volume faible et un anneau de subsistance a un volume négligeable.

Dix objets avec un volume faible comptent comme un volume de 1 et on ne tient pas compte des fractions. Aussi, 10 objets avec un volume faible ont un volume de 1 et 19 objets avec un volume faible ont aussi un volume de 1. Les objets ayant un volume négligeable comptent dans votre limite de volume transportable uniquement si le MJ considère que vous en transportez un trop grand nombre.

Pour déterminer le volume total que vous transportez, il suffit d'additionner la valeur de volume de chacun de vos équipements.

Limite de volume transportable

Vous pouvez transporter sans difficulté un volume d'équipements égal à la moitié de votre valeur de Force. Si vous portez un volume plus important, vous êtes encombré comme cela est décrit ci-après tant que vous ne réduisez pas ce volume à une valeur inférieure ou égale à la moitié de votre Force. Vous ne pouvez pas transporter volontairement un volume d'équipements supérieur à votre Force. Si vous y êtes contraint (à cause d'une modification de la gravité, par exemple), vous êtes surchargé (voir ci-après) tant que vous ne réduisez pas ce volume à une valeur égale à votre Force.

Si vous êtes équipé d'une armure, utilisez le malus le plus important (entre celui de l'armure et celui du volume d'équipements) pour les modificateurs de vitesse et à vos tests de compétences. Les malus ne sont pas cumulatifs.

Encombré

Tant que vous êtes encombré, vous réduisez vos vitesses de déplacement de 3 mètres, votre bonus maximal à la CA dû à votre Dextérité est de +2 et vous subissez un malus de -5 à tous les tests basés sur la Force et la Dextérité.

Surchargé

Tant que vous êtes surchargé, toutes vos vitesses de déplacement sont réduites à 1,50 mètre, votre bonus maximal à la CA dû à votre Dextérité est de +0 et vous subissez un malus de -5 à tous les tests basés sur la Force et la Dextérité.

Estimer le volume

En règle générale, un objet qui pèse environ 2 à 5 kilos a un volume de 1 (et pour chaque multiple de 5 kilos, le volume augmente de 1). Un

FORTUNE DES PERSONNAGES

Bien que la richesse personnelle d'un personnage dépende entièrement de ce que le MJ lui octroie au cours de ses aventures, vous trouverez dans ce livre les seuils de richesse les plus cohérents à l'échelle du jeu. Pour plus d'informations sur la richesse d'un personnage, reportez-vous à Accumuler des richesses et à la Table 11-5 : Richesse d'un personnage par niveau page 391.

objet qui pèse quelques dizaines de grammes a un volume négligeable et tous les objets dont le volume est situé entre ces deux catégories ont un volume faible. Un objet peu pratique ou peu maniable peut avoir un volume plus important.

LE NIVEAU D'UN OBJET

Dans Starfinder, toutes les armures, toutes les armes et tous les équipements (magiques, technologiques ou hybrides) ont un niveau d'objet. Bien que les personnages puissent utiliser des objets de n'importe quel niveau, le MJ doit garder en tête que leur donner accès à des objets dont le niveau est nettement supérieur au leur peut déséquilibrer le jeu.

Le niveau d'un objet représente sa rareté et le niveau de technologie et/ou de magie utilisé pour le fabriquer. Les objets de haut niveau sont souvent dotés des technologies les plus avancées et de la magie la plus puissante. Ce niveau détermine également la solidité et les points de vie d'un objet (voir Briser des objets, page 409) et il indique aussi à quel niveau un personnage peut généralement y avoir accès et tenter de le fabriquer (voir Fabriquer des équipements et des objets magiques, page 235).

Le niveau d'un objet aide également à illustrer le fait que, pour acheter un objet, il ne suffit pas de le commander. Le simple fait de le trouver n'est pas toujours facile et ceux qui ont accès à des équipements comme des armes et armures puissantes ont tendance à ne traiter qu'avec des personnes en qui ils ont confiance. Des marchands reconnus ne veulent pas avoir la réputation de vendre leurs marchandises à des pirates ou à des criminels et même les réseaux illégaux se montrent prudents avec les clients avec lesquels ils négocient.

Plutôt que de dresser la liste précise des vendeurs d'armes, des contacts, des guildes et des licences auxquels a accès un personnage, dans ce jeu, on considère que dans des communautés typiques vous pouvez trouver et acheter n'importe quel équipement dont le niveau est inférieur ou égal à celui du personnage + 1 ; dans les communautés majeures, le niveau des équipements est limité à celui du personnage + 2. Le MJ peut restreindre l'accès à certains équipements (même ceux ayant le niveau approprié) ou faciliter l'accès à des objets de plus haut niveau (à un prix plus élevé ou en échange d'un service rendu au vendeur).

LA MAGIE ET LA TECHNOLOGIE

Un certain nombre de capacités et d'effets ciblent spécifiquement les équipements technologiques ou magiques. Toutes les armes et armures sont considérées comme étant des équipements technologiques à moins qu'elles aient la propriété spéciale analogique (voir page 180). Il est indiqué pour les autres équipements s'ils sont magiques, technologiques ou hybrides (et sont alors sujets aux effets qui ciblent les deux premiers types). Pour les améliorations d'armure (voir page 204) et les fusions d'arme (voir page 191), il est indiqué si elles sont magiques, technologiques ou hybrides. Si une amélioration, ou une fusion magique, est ajoutée à un objet technologique, cet équipement devient un objet hybride.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ARMES

L'arme d'un aventurier peut être la seule chose qui puisse le prémunir de la mort. Les armes infligent principalement des dégâts et certaines disposent de propriétés spéciales. D'autres infligent également des effets critiques spéciaux qui sont indiqués dans les tables consacrées aux armes et qui sont décrits à partir de la page 182. Voir Les coups critiques page 245 pour plus d'informations.

TENIR ET UTILISER DES ARMES

Les armes de corps à corps sont classées en fonction du nombre de mains requises pour les utiliser correctement. Pour les armes de tir, toutes les armes légères nécessitent une main tandis que les armes longues et les armes lourdes en requièrent deux. Les armes spéciales sont classées en fonction du nombre de mains requises pour les manipuler.

Vous pouvez attaquer avec une arme (ou menacer une zone avec toutes les armes de corps à corps à l'exception du combat à mains nues) uniquement si vous l'utilisez avec le bon nombre de mains. Quand les règles font référence à l'arme que vous utilisez, cela indique que vous tenez une arme avec le bon nombre de mains et que, par conséquent, vous pouvez attaquer avec. Par exemple, si vous tenez dans une main une arme légère, on considère que vous utilisez cette arme. Si vous transportez une arme longue à une main ou que vous avez une arme rangée dans son étui ou dans son holster, vous ne l'utilisez pas. Vous pouvez porter avec une seule main une arme à deux mains, mais vous ne pouvez pas attaquer avec.

Modifier la manière dont vous tenez votre arme est une action rapide. Vous avez autant de mains ou d'appendices similaires que votre race vous y autorise (deux pour la plupart des races mais quatre dans le cas des kasathas et de quelques autres personnages). Même si vous pouvez tenir deux armes avec la même main, vous ne pouvez pas utiliser les deux. Par exemple, un humain avec une main équipée d'un gant de combat à énergie peut toujours effectuer des attaques à distance avec une arme longue mais il ne peut pas en même temps effectuer une attaque au corps à corps (et ne menace donc aucune case). Avec une action rapide, l'humain peut tenir son arme longue avec son autre main et effectuer des attaques avec son gant de combat et, pendant ce temps, il ne pourra pas utiliser son arme longue.

La taille des armes

Les armes sont conçues pour être tenues et utilisées facilement par des créatures de taille P ou M. On peut aussi les concevoir pour qu'elles soient utilisables par des créatures plus petites mais elles coûteront généralement deux fois plus cher (puisqu'il faudra utiliser des composants miniaturisés). Inversement, elles peuvent être fabriquées pour des créatures plus grandes sans augmentation de prix. Une créature de taille P ou M essayant d'utiliser une arme construite pour une créature de taille TP ou G subit un malus de -4 à ses jets d'attaque. Généralement les créatures de taille P ou M ne peuvent utiliser des armes conçues pour des créatures de taille Min ou plus petites, et des créatures de taille TG ou plus grandes.

MUNITIONS

Les armes utilisent souvent des charges électriques (généralement stockées dans des batteries), des balles et cartouches ou des projectiles individuels. La capacité d'une arme détermine quelle taille de batterie est utilisée ou le nombre de projectiles qu'elle peut contenir. Sa consommation indique combien de munitions elle utilise pour chaque attaque. Vous pouvez utiliser des lanceurs pour tirer les

projectiles qui leur sont associés et qui doivent être chargés un par un. Recharger une arme ou changer de batterie (ce qui inclut le fait d'éjecter la batterie ou la douille du projectile précédent si cela est nécessaire) est une action de mouvement.

Les armes qui utilisent des munitions standards (balles, cartouches de fusil de chasse, charges, essence, flèches, fléchettes, mini-roquettes, etc.) sont vendues chargées. Pour des armes utilisant d'autres types de munitions (comme les grenades), ces munitions doivent être achetées séparément.

Projectiles

Ce type de munitions inclut les balles, les cartouches, les carreaux d'arbalète, les fléchettes, les mini-roquettes, les billes de plomb et tout autre type de projectile physique avec sa douille et sa charge propulsive si cela est nécessaire. Les projectiles sont généralement contenus dans un chargeur ou chargés un par un dans l'arme utilisée ; on considère qu'une arme est fournie avec suffisamment de chargeurs pour vous permettre de recharger en combat. Si vous achetez plus de munitions que vous ne pouvez en stocker dans un seul chargeur, cet achat comprend l'acquisition d'un nombre suffisant de chargeurs ayant la même capacité pour que vous puissiez y stocker toutes vos munitions. La même règle s'applique pour l'essence alimentant les armes incendiaires.

Les balles sont standardisées par type d'arme. Par exemple, les armes légères utilisent toutes le même type de munitions mais vous ne pouvez utiliser une de ces balles avec une arme longue. La plupart des armes à projectiles ne consomment qu'une seule balle par attaque à moins qu'elles ne disposent de modes de tir spéciaux qui leur permettent d'en tirer plusieurs à la fois.

Charges

Ce type de munitions alimente les armes à énergie ou les armes à projectiles en utilisant l'énergie stockée dans des batteries. Puisque l'énergie nécessaire à chacune de ces armes est variable, les plus puissantes consomment plus de charges par tir. Vous pouvez recharger une arme en la connectant à un générateur ou à une station de recharge (voir Services professionnels page 234) pour remplir sa batterie. Vous pouvez aussi éjecter une batterie usée pour la remplacer par une batterie neuve.

Recharger une batterie avec un générateur demande 1 minute par charge et seulement 1 round par charge avec une station de recharge. Éjecter une batterie et la remplacer est une action de mouvement. La plupart des batteries peuvent contenir 20 charges mais certaines versions haute capacité, fabriquées avec des matériaux rares, peuvent en contenir plus (voir Table 7-9 : Munitions).

La batterie d'une arme ne peut contenir plus de charges que sa capacité. Une arme équipée d'une batterie haute capacité fonctionne normalement avec une batterie basse capacité mais si une batterie contient moins de charges qu'il n'en faut pour utiliser l'arme, cette dernière ne tire pas.

En plus des armes, les batteries peuvent alimenter une grande variété d'équipements dont les armures assistées et les appareils technologiques.

Missiles et projectiles spéciaux

Ces munitions spéciales sont chargées et tirées une par une et incluent les flèches et les munitions explosives utilisées avec des lanceurs. Certaines des armes qui utilisent ces munitions ont la propriété spéciale rechargement rapide (voir page 182), qui vous permet de charger la munition et de faire feu en même temps que votre attaque ou vos attaques. Les attaques avec des armes utilisant des missiles ont souvent la propriété spéciale explosion (voir page 181).

LES ARMES IMPROVISÉES

Si vous utilisez un objet qui n'est pas prévu pour être utilisé comme une arme, considérez-le comme un gourdin. Vous n'ajoutez pas les dégâts bonus de votre Spécialisation martiale (si vous en avez une) quand vous attaquez avec une arme improvisée. À la discrétion du MJ, l'objet peut infliger un type de dégâts différent ou ne pas être considéré comme archaïque (voir page 180), et dans de rares cas, le MJ peut décider qu'un objet qui n'est pas une arme s'utilise comme une arme spécifique (par exemple, une découpeuse industrielle peut être utilisée comme une écharpeuse). Dans de tels cas, les jets d'attaque avec cette arme subissent un malus de -4 puisque l'outil n'est pas prévu pour un tel usage.

ATTAQUES ET CLASSES D'ARMURE

Qu'un jet d'attaque soit comparé à la classe d'armure énergétique (CAE) de la cible ou à sa classe d'armure cinétique (CAC) dépend du type de dégâts infligés par l'arme. Dans de rares cas, le type de dégâts d'une arme peut être modifié magiquement avec les fusions d'arme (voir page 191), mais cela ne modifie jamais le fait que cette arme cible la CAE ou la CAC.

Si l'arme n'inflige que des dégâts d'énergie, l'attaque cible la CAE. Les dégâts d'énergie incluent l'acide, le froid, l'électricité, le feu et les dégâts de son mais, potentiellement, ils peuvent aussi être dus à des énergies magiques ou d'un type inconnu.

Si l'arme n'inflige que des dégâts cinétiques, ou si elle inflige à la fois des dégâts d'énergie et des dégâts cinétiques, l'attaque cible la CAC. Les dégâts cinétiques sont généralement dus aux attaques contondantes, perforantes et tranchantes mais regroupent aussi les dégâts dus à un écrasement, une constriction ou une chute.

Pour plus d'informations sur la CAE et la CAC, voir Classe d'armure page 240.

DÉGÂTS DES ARMES

Les types de dégâts cinétiques et d'énergie sont décrits ci-dessous avec une abréviation entre parenthèses qui est reprise dans les tables des armes de ce chapitre. Pour les armes qui infligent différents types de dégâts, ceux-ci sont indiqués avec une esperluette entre chaque type (« C & E » par exemple, pour une arme qui inflige des dégâts contondants et d'électricité). Pour ces armes, la moitié des dégâts infligés sont d'un type et l'autre moitié de l'autre type (si les dégâts sont un chiffre impair, arrondissez au supérieur la valeur attribuée à l'un des types de dégâts et à l'inférieur l'autre type de dégâts).

Dégâts cinétiques

Les types de dégâts suivants sont des dégâts cinétiques.

- **Contondant (C)** : dégâts dus à la force brute.
- **Perforant (P)** : dégâts dus à des pointes, des balles ou des perforations.
- **Tranchant (T)** : dégâts des lames, des griffes ou de tout ce qui coupe.

Dégâts d'énergie

Les types de dégâts suivants sont des dégâts d'énergie. Il en existe d'autres formes beaucoup plus rares et il est précisé dans la description pour les armes qui les infligent si elles ciblent la CAE ou non.

- **Acide (A)** : dégâts et effets dus à des substances corrosives.
- **Froid (Fr)** : dégâts infligés par la glace et l'énergie cryogénique.
- **Électricité (E)** : les dégâts infligés par les éclairs et les autres chocs électriques.
- **Feu (F)** : dégâts infligés par les flammes, les lasers et la chaleur extrême.
- **Son (S)** : dégâts infligés par des sons puissants et des fréquences dangereuses.

TYPES D'ARMES

Les armes présentées dans les tables suivantes sont classées par type et, au sein de chaque type, elles appartiennent à une certaine catégorie. La plupart sont donc définies par un type et par une catégorie. Par exemple, un pistolet zéro est une arme légère et une arme cryogénique.

Les armes d'un même type ont une taille et des propriétés mécaniques similaires. Les types d'armes incluent les armes de corps à corps simples, de corps à corps évoluées, légères, longues, lourdes, de précision, les grenades et les armes spéciales. Les munitions et les cristaux de combat solariens sont également présentés ici.

Les armes des tables à partir de la page 171 sont classées en fonction des types détaillés dans les paragraphes suivants.

- **Catégorie d'armes** : les armes sont réparties en sous-groupes en fonction des dégâts qu'elles infligent. Les catégories d'armes incluent les armes cryogéniques, incendiaires, lasers, à plasma, à projectiles, de choc et soniques. Quand une arme n'appartient pas à une catégorie précise, elle apparaît sur les tables dans la section sans catégorie. Les descriptions des armes pages 183-190 sont principalement classées par catégorie.

Armes de corps à corps simples

Les armes maniées avec les mains qui doivent toucher une cible pour infliger des dégâts sont considérées comme des armes de corps à corps. Les armes de corps à corps simples peuvent être utilisées facilement par presque n'importe qui et ne nécessitent généralement pas un entraînement spécial. Bien qu'elles infligent moins de dégâts que des armes plus sophistiquées ayant le même niveau d'objet, elles ont généralement l'avantage de ne pas avoir besoin de source d'énergie et de pouvoir être utilisées dans presque n'importe quelles conditions. Les armes de corps à corps simples sont classées en deux catégories : les armes à une main et les armes à deux mains comme cela est illustré sur la Table 7-1.

Armes de corps à corps évoluées

Les armes maniées avec les mains qui doivent toucher une cible pour infliger des dégâts sont considérées comme des armes de corps à corps. Les armes de corps à corps évoluées nécessitent un certain entraînement pour pouvoir être utilisées correctement. Elles sont classées en deux catégories : les armes à une main et les armes à deux mains comme cela est illustré sur la Table 7-2.

Armes légères

Les armes légères peuvent être tenues et utilisées à une main et permettent d'effectuer des attaques à distance. Il existe de nombreux types d'armes légères mais les plus communes sont les pistolets. Elles nécessitent une batterie ou des munitions de la bonne taille et du bon type comme cela est indiqué sur la table 7-3.

Armes longues

Les armes longues doivent être tenues et utilisées avec deux mains et permettent d'effectuer des attaques à distance. Il existe de nombreux types d'armes longues mais les plus communes sont les fusils. Certaines peuvent être utilisées en mode automatique. Elles nécessitent une batterie ou des munitions de la bonne taille et du bon type comme cela est indiqué sur la table 7-4.

Armes lourdes

Les armes lourdes sont des armes militaires infligeant d'importants dégâts qui nécessitent un entraînement spécialisé pour être utilisées. Il est difficile de les stabiliser et de viser avec précision et il faut donc avoir une Force minimale pour en tirer le plein potentiel. Les armes

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

lourdes doivent être tenues et utilisées à deux mains et elles nécessitent une batterie ou des munitions de la bonne taille et du bon type comme cela est indiqué sur la table 7-5.

- **Force minimum** : la Force minimum requise est de 12 pour les armes lourdes de niveau 1 à 10 et de 14 pour les armes lourdes de niveau 11 ou supérieur. Un personnage qui utilise une arme lourde sans la Force minimum requise subit un malus de -2 à ses jets d'attaque avec cette arme.

Armes de précision

Les armes de précision sont des armes capables d'effectuer des attaques à longue portée et qui doivent être tenues et utilisées à deux mains. Elles sont similaires aux armes longues mais elles sont conçues pour frapper une cible distante avec une grande précision même si cela se fait au détriment du potentiel de dégâts. Elles nécessitent une batterie ou des munitions de la bonne taille et du bon type comme cela est indiqué sur la table 7-6.

Armes spéciales

Les armes spéciales ne peuvent être classées dans les autres catégories. Certains aventuriers les apprécient particulièrement pour leurs capacités ou leur esthétique.

Munitions et Grenades

Les munitions regroupent des objets standards (comme les batteries qui peuvent recharger des armes), les balles des armes légères et des armes longues ainsi que des projectiles spéciaux comme les flèches explosives et les missiles. Les grenades sont un type particulier d'armes de jet qui peuvent infliger différents types de dégâts et provoquer des effets spéciaux, comme cela est indiqué sur la table 7-7.

Cristaux de combat solariens

Un cristal de combat solarien augmente les dégâts infligés par l'arme solaire d'un solarien. Ce dernier, par une action simple, peut placer un cristal dans son fragment solaire. Tant qu'il s'y trouve, le cristal applique ses effets à chaque fois que ce fragment prend la forme d'une arme solaire. On ne peut interagir avec un cristal intégré au fragment qu'avec des capacités qui ciblent spécifiquement ce fragment. Par une action simple, le solarien peut retirer le cristal du fragment et, si ce dernier est désactivé, le cristal tombe. On ne peut avoir plus d'un cristal inséré dans un fragment en même temps.

Un cristal de combat ne donne pas la possibilité au solarien de créer une arme solaire s'il n'a pas choisi cette option pour sa manifestation solaire. La plupart de ces cristaux augmentent le nombre de dégâts infligés par une attaque avec une arme solaire. Ces dégâts supplémentaires sont généralement du même type que ceux infligés par l'arme solaire (le plus souvent des dégâts contondants, perforants ou tranchants). Cependant, s'il est indiqué pour un cristal solarien une abréviation après les dégâts, les dégâts supplémentaires infligés sont de ce type.

Même si les dégâts supplémentaires du cristal sont une forme de dégâts d'énergie, les attaques avec l'arme solaire ciblent toujours la CAC de la cible pas sa CAE. S'il est indiqué un effet critique pour un cristal solarien, cet effet s'applique à tout coup critique effectué avec l'arme solaire tant que le cristal est intégré au fragment solaire.

Par exemple, un solarien avec un cristal photonique mineur, et dont l'arme solaire inflige des dégâts de base égaux à 2d6, inflige, quand il touche, 2d6 points de dégâts contondants, perforants ou tranchants plus 1d6 points de dégâts de feu.

Un cristal solarien est un objet hybride qui mêle magie et technologie. Quand un cristal est inséré dans le fragment solaire et que le solarien utilise ce fragment sous sa forme d'arme solaire, cette dernière est considérée comme magique pour savoir si elle peut surmonter la réduction des dégâts.

- **Cristaux solariens cassés** : si un cristal solarien avec l'état cassé est inséré dans le fragment solaire d'un solarien, ce dernier subit un malus de -2 à ses jets d'attaque et de dégâts avec cette arme et elle ne peut infliger d'effets critiques supplémentaires tant que le cristal n'est pas réparé. En tant qu'objet hybride, un cristal solarien peut être réparé grâce aux sorts *réparation intégrale* ou *réparation* ou avec les compétences Ingénierie ou Mysticisme comme cela est indiqué dans le chapitre consacré aux compétences.

LES TABLES DES ARMES

Chaque ligne sur ces tables décrit une seule arme en indiquant les caractéristiques suivantes. Les différentes armes sont détaillées à partir de la page 183 dans la partie Descriptions des armes. Les descriptions sont principalement organisées par catégorie d'armes (cryogéniques, incendiaires, lasers, plasma, projectiles, choc, de son et sans catégorie).

Toutes les caractéristiques ne sont pas forcément indiquées pour toutes les armes. Les armes de corps à corps et les munitions n'ont pas de portée, de capacité ou de consommation. Pour les munitions il est indiqué le nombre de projectiles ou de charges qu'on obtient quand on les achète.

- **Niveau** : le niveau d'objet de l'arme ou des munitions (voir page 167).
- **Prix** : le prix moyen de l'arme ou des munitions.
- **Dégâts** : les dégâts que vous infligez quand vous touchez avec cette arme ainsi qu'une abréviation pour le type de dégâts : A pour acide, C pour contondant, Fr pour froid, E pour électricité, F pour feu, P pour perforant, T pour tranchant et S pour les dégâts de son. Voir Les dégâts des armes page 169 pour plus d'informations.
- **Portée** : le facteur de portée d'une arme de tir.
- **Critique** : sur un coup critique, les dés de dégâts sont lancés deux fois. Ici est indiqué tout effet supplémentaire entraîné par un coup critique contre une cible. Pour plus d'informations sur les effets critiques, voir Les effets critiques page 182.
- **Capacité** : la capacité d'une arme indique le nombre maximum de charges que peut contenir sa batterie, le nombre maximum de balles de son chargeur, le carburant qu'elle peut contenir et le nombre de balles, grenades ou missiles qu'elle peut renfermer. Quand il est indiqué pour une arme que sa capacité est « armée », cela signifie que vous ne pouvez tenir qu'une seule arme de ce type avec le nombre de mains approprié. Vous ne pouvez avoir dans une main qu'une seule grenade ou qu'un seul shuriken, qu'une seule flèche encochée à la fois, et vous ne pouvez utiliser qu'un seul filet en même temps. Dégainer une arme, comme en décrochant une grenade de votre ceinture, nécessite une action de mouvement. Dégainer une arme peut être différent que le fait de l'utiliser (voir pages 243 et 247).
- **Consommation** : ici est indiqué combien de munitions sont utilisées pour chaque attaque effectuée avec cette arme : le nombre de balles d'un chargeur, le nombre de charges d'une batterie d'une arme alimentée, etc.
- **Volume** : c'est le volume de l'objet (voir page 167).
- **Spécial** : toutes les propriétés spéciales de l'arme ou de la munition sont indiquées ici (voir Les propriétés spéciales des armes, page 180).

TABLE 7-1 : ARMES DE CORPS À CORPS SIMPLES

ARMES À 1 MAIN	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME	SPÉCIAL
SANS CATÉGORIE						
Attaque sans arme	–	–	1d3 C	–	–	Archaïque, non létale
Gourdin	0	–	1d6 C	–	F	Analogique, archaïque
Couteau, survie	1	95	1d4 T	–	F	Analogique, agent
Gant de combat, ceste	1	100	1d4 C	–	F	Analogique
Matraque, tactique	1	90	1d4 C	–	F	Analogique, agent
Épée de duel, tactique	2	475	1d6 T	–	F	Analogique
Couteau, tactique	7	6 000	2d4 T	–	F	Analogique, agent
Épée de duel, lame vibrante	8	9 500	2d6 T	–	F	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Incapaciteur	9	14 200	3d4 C	Chancelant	F	Non létale, agent, alimentée (capacité 20, consommation 2)
Gant de combat, énergie	10	16 100	2d8 C	–	F	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Épée de duel, lame ultrafine	11	26 000	3d6 T	–	F	Analogique
Dague, lame ultrafine	12	32 800	4d4 T	–	F	Analogique, agent
Gant de combat, nova	13	52 500	3d10 C	–	F	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Dague, lame zéro	14	64 400	6d4 T	–	F	Analogique, agent
Épée de duel, éventreuse	15	109 250	7d6 T	–	F	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Pacifcatrice	16	185 300	6d6 C	Renversement	F	Agent, alimentée (capacité 20, consommation 2), étourdissant
Gant de combat, gravitationnel	17	214 850	5d10 C	–	F	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Dague, moléculaire	17	275 000	10d4 T	–	F	Analogique, agent
Épée de duel, moléculaire	18	331 200	10d6 T	–	F	Analogique
Matraque, évoluée	19	540 000	8d6 C	–	F	Agent, alimentée (capacité 20, consommation 1)

ARMES À 2 MAINS	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME	SPÉCIAL
SANS CATÉGORIE						
Bâton, de combat	1	80	1d4 C	Renversement	1	Analogique, garde
Lance, tactique	1	375	1d6 P	–	1	Analogique, garde, lancée (6 m)
Bâton, carbone	7	6 150	1d8 C	Renversement	1	Analogique, garde
Lance, sentinelle	8	10 000	2d6 P	–	1	Analogique, garde, lancée (6 m)
Lance, lame vibrante	11	22 650	3d6 P	–	1	Garde, alimentée (capacité 40, consommation 2), lancée (6 m)
Lance, lame zéro	15	107 350	7d6 P	–	1	Analogique, garde, lancée (6 m)
Bâton, photonique	18	320 800	8d8 C	Renversement	1	Analogique, garde
Lance, gravitationnelle	19	552 000	12d6 P	–	1	Garde, alimentée (capacité 40, consommation 2), lancée (6 m)

TABLE 7-2 : ARMES DE CORPS À CORPS ÉVOLUÉES

ARMES À 1 MAIN	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME	SPÉCIAL
CHOC						
Matraque choc, statique	8	9 150	1d12 E	Propagation 1d4	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2), étourdissant
Matraque choc, aurora	11	23 000	2d12 E	Propagation 2d4	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2), étourdissant
Matraque choc, orage	16	80 200	3d12 E	Propagation 3d4	1	Alimentée (capacité 40, consommation 2), étourdissant
Matraque choc, tempête	19	545 000	6d12 E	Propagation 6d4	1	Alimentée (capacité 40, consommation 2), étourdissant
INCENDIAIRE						
Épée du feu céleste, tactique	7	6 120	2d4 F	Combustion 1d8	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2)
Épée du feu céleste, brasier	17	246 000	7d8 F	Combustion 4d12	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
PLASMA						
Épée à plasma, tactique	9	14 550	2d8 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2)
Épée à plasma, étoile rouge	13	54 300	4d8 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 40, consommation 4)
Épée à plasma, étoile jaune	15	127 000	5d8 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 40, consommation 4)
Épée à plasma, étoile blanche	18	415 600	8d8 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 40, consommation 4)
Épée à plasma, étoile bleue	20	920 250	10d8 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 40, consommation 4)
SONIQUE						
Gantelet pulseur, tonnerre	2	475	1d6 C & S	Renversement	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Gantelet pulseur, ABF	7	7 340	2d6 C & S	Renversement	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Gantelet pulseur, AHF	12	31 300	5d6 C & S	Renversement	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Gantelet pulseur, banshee	16	148 200	10d6 C & S	Renversement	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

TABLE 7-2 : ARMES DE CORPS À CORPS ÉVOLUÉES (SUITE)

ARMES À 1 MAIN (SUITE)	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME	SPÉCIAL
SANS CATÉGORIE						
Épée longue	1	375	1d8 T	—	1	Analogique
Fouet tactique, standard	1	240	1d4 T	—	F	Analogique, désarmement, non létale, allonge, croc-en-jambe
Lamétoile, tactique	1	110	1d4 P	—	F	Analogique, lancée (6 m)
Marteau, assaut	1	95	1d6 C	—	1	Analogique
Gantelet injecteur	2	490	1d4 P	Injection DD +2	F	Analogique, injection
Écharpeuse	7	5 430	1d12 T	Hémorragie 1d8	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Épée longue, frittée	7	8 420	2d8 T	—	1	Analogique
Lamétoile, frittée	8	9 810	4d4 P	—	F	Analogique, lancée (15 m)
Épée longue, microdentelée	9	12 100	2d10 T	Hémorragie 2d6	1	Analogique
Marteau, comète	10	16 900	4d6 C	—	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2)
Épée longue, lame ultrafine	11	26 300	4d8 T	—	1	Analogique
Fouet tactique, engourdissant	11	24 800	5d4 T	—	F	Désarmement, alimentée (capacité 20, consommation 2), allonge, étourdissant, croc-en-jambe
Lamétoile, accélérée	12	40 400	4d8 F & P	—	F	Alimentée (capacité 20, consommation 1), lancée (9 m)
Hacheuse	13	45 700	4d10 T	Hémorragie 2d8	1	Analogique
Épée longue, lame zéro	14	79 500	7d8 T	Blessure grave	F	Analogique
Mono-fouet	15	107 000	10d4 T	Blessure grave	F	Analogique, désarmement, allonge, croc-en-jambe
Lamétoile, fulgurante	16	183 400	8d8 F & P	—	F	Alimentée (capacité 20, consommation 2), lancée (15 m)
Marteau, météore	16	164 500	11d6 C	—	1	Analogique
Épée longue, moléculaire	17	245 200	10d8 T	—	F	Analogique
Épée longue, ultradentelée	18	368 100	8d10 T	Hémorragie 6d6	F	Analogique
Lamétoile, tranchant dimensionnel	19	602 200	8d12 P	—	F	Analogique, lancée (24 m)
Marteau, puits gravitationnel	19	551 000	15d6 C	—	F	Alimentée (capacité 40, consommation 2)
Épée longue, tranchant dimensionnel	20	727 300	14d8 T	—	1	Analogique

ARMES À 2 MAINS	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME	SPÉCIAL
CRYOGÉNIQUE						
Cryo-pique, tactique	5	3 360	1d8 Fr	—	2	Alimentée (capacité 40, consommation 2), allonge
Cryo-pique, évoluée	12	34 800	2d8 Fr	Chancelant	2	Alimentée (capacité 40, consommation 2), allonge
INCENDIAIRE						
Doshko ardent, braise	2	750	1d8 F	Blessure	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Doshko ardent, incendiaire	8	8 500	2d8 F	Blessure	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Doshko ardent, brasier	13	53 200	5d8 F	Blessure	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
Doshko ardent, solaire	19	595 000	10d8 F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1)
PLASMA						
Doshko à plasma, étoile rouge	6	4 650	1d10 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2)
Doshko à plasma, étoile jaune	10	17 000	2d10 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2)
Doshko à plasma, étoile blanche	15	126 800	5d10 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2)
Doshko à plasma, étoile bleue	18	364 100	7d10 E & F	Blessure grave	1	Alimentée (capacité 20, consommation 2)
SANS CATÉGORIE						
Doshko, tactique	1	240	1d12 P	—	1	Analogique, peu maniable
Pique, tactique	2	475	1d8 P	—	2	Analogique, allonge
Sabre, acier au carbone	4	2 230	1d10 T	Hémorragie 1d6	2	Analogique
Marteau d'arme, tactique	5	3 360	1d10 C	Renversement	2	Analogique, allonge, peu maniable
Bâton, sentinelle	7	6 320	1d10 C	—	1	Garde, alimentée (capacité 20, consommation 1), étourdissant
Doshko, évolué	7	5 300	2d12 P	—	1	Analogique, peu maniable
Lame de dévastation, démolition	7	5 500	2d8 T	—	1	Analogique
Pique, évoluée	9	12 200	2d8 P	Hémorragie 1d8	2	Analogique, allonge
Marteau d'arme, évolué	9	14 300	3d10 C	Renversement	2	Analogique, allonge, peu maniable
Sabre, lame ultrafine	10	18 100	3d10 T	Hémorragie 2d6	1	Analogique
Doshko, lame ultrafine	11	24 600	4d12 P	—	1	Analogique, peu maniable
Bâton, réflecteur	13	45 200	3d8 C	Renversement	1	Garde, alimentée (capacité 20, consommation 1), étourdissant
Lame de dévastation, ruine	13	43 900	5d8 T	—	1	Analogique
Marteau d'arme, mach I	13	44 100	5d10 C	Renversement	2	Alimentée (capacité 40, consommation 4), allonge, peu maniable
Doshko, lame zéro	14	71 500	7d12 P	—	1	Analogique, peu maniable
Pique, élite	15	95 700	7d8 P	Hémorragie 3d8	2	Analogique, allonge

TABLE 7-2 : ARMES DE CORPS À CORPS ÉVOLUÉES (SUITE)

ARMES À 2 MAINS (SUITE)	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME	SPECIAL
Sabre, lame vibrante	16	184 300	8d10 T	Hémorragie 5d6	2	Alimentée (capacité 40, consommation 2)
Doshko, moléculaire	17	248 000	10d12 P	–	1	Alimentée (capacité 20, consommation 1), peu maniable
Marteau d'arme, mach II	17	273 000	10d10 C	Renversement	2	Analogique, allonge, peu maniable
Lame de dévastation, apocalypse	18	410 200	12d8 T	–	1	Analogique
Doshko, lame dimensionnelle	19	546 100	13d12 P	–	1	Analogique, peu maniable
Marteau d'arme, mach III	20	905 700	14d10 C & F	Renversement	2	Alimentée (capacité 40, consommation 4), allonge, peu maniable
Sabre, tranchant dimensionnel	20	815 000	12d10 T	Hémorragie 6d6	2	Alimentée (capacité 40, consommation 2)

TABLE 7-3 : ARMES LÉGÈRES

ARMES À 1 MAIN	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONSOMMATION	VOLUME	SPECIAL
CHOC									
Pistolet pulseur	1	250	1d4 E	9 m	–	20 charges	1	F	Non létale
Pistolet arc, statique	2	750	1d6 E	15 m	Propagation 2	20 charges	2	F	Étourdissant
Pistolet arc, aurora	13	45 700	3d6 E	15 m	Propagation 2d6	40 charges	2	F	Étourdissant
Pistolet arc, orage	18	365 500	3d12 E	15 m	Propagation 4d6	100 charges	10	F	Étourdissant
CRYOGÉNIQUE									
Pistolet zéro, engelure	5	3 060	1d6 Fr	18 m	Chancelant	20 charges	1	F	–
Pistolet zéro, grêle	10	16 900	2d6 Fr	18 m	Chancelant	40 charges	2	F	–
Pistolet zéro, blizzard	15	94 500	4d6 Fr	18 m	Chancelant	40 charges	2	F	–
Pistolet zéro, avalanche	19	492 900	6d6 Fr	18 m	Chancelant	80 charges	4	F	–
INCENDIAIRE									
Pistolet lance-fusées, survie	1	90	1d3 F	9 m	Combustion 1d6	1 fusée	1	F	Analogique, illumination
Pistolet lance-flammes	2	470	1d4 F	6 m	Combustion 1d4	essence 20	4	F	Ligne, peu maniable
LASER									
Pistolet laser, azimut	1	350	1d4 F	24 m	Combustion 1d4	20 charges	1	F	–
Pistolet laser, corona	6	4 270	2d4 F	27 m	Combustion 1d4	20 charges	1	F	–
Pistolet laser, aphélie	9	14 820	3d4 F	27 m	Combustion 1d4	40 charges	2	F	Amplification 1d4
Pistolet laser, périhélie	12	40 200	4d4 F	27 m	Combustion 2d4	40 charges	2	F	–
Pistolet laser, parallaxe	14	82 000	5d4 F	27 m	Combustion 3d4	80 charges	4	F	Amplification 2d4
Pistolet laser, zénith	17	245 200	8d4 F	30 m	Combustion 4d4	80 charges	4	F	–
PLASMA									
Pistolet à plasma, étoile rouge	7	7 200	1d8 E & F	6 m	Combustion 1d8	20 charges	4	F	Ligne, peu maniable
Pistolet à plasma, étoile jaune	12	40 300	2d8 E & F	7,5 m	Combustion 1d8	40 charges	8	F	Ligne, peu maniable
Pistolet à plasma, étoile blanche	15	107 500	3d8 E & F	9 m	Combustion 2d8	100 charges	20	F	Ligne, peu maniable
Pistolet à plasma, étoile bleue	19	565 000	5d8 E & F	12 m	Combustion 3d8	100 charges	20	F	Ligne, peu maniable
PROJECTILES									
Pistolet semi-automatique, tactique	1	260	1d6 P	9 m	–	9 balles	1	F	Analogique
Pistolet semi-automatique, évolué	7	5 500	2d6 P	18 m	–	12 balles	1	F	Analogique
Pistolet semi-automatique, élite	10	18 200	3d6 P	18 m	–	12 balles	1	F	Analogique
Pistolet semi-automatique, paragon	13	45 200	4d6 P	18 m	–	16 balles	1	F	Analogique
Pistolet gyrojet, tactique	15	91 500	3d12 C	24 m	Renversement	8 mini-roquettes	1	F	Analogique
Pistolet gyrojet, amélioré	17	212 700	4d12 C	24 m	Renversement	8 mini-roquettes	1	F	Analogique
Pistolet gyrojet, élite	20	715 800	5d12 C	24 m	Renversement	8 mini-roquettes	1	F	Analogique
SONIQUE									
Pistolet sonique, tonnerre	4	2 300	1d8 S	12 m	Assourdissement	20 charges	2	F	–
Pistolet sonique, ABF	11	26 200	2d8 S	12 m	Assourdissement	40 charges	4	F	Amplification 1d6
Pistolet sonique, AHF	14	71 300	3d8 S	12 m	Assourdissement	60 charges	6	F	–
Pistolet sonique, banshee	16	191 000	4d8 S	12 m	Assourdissement	80 charges	8	F	Amplification 1d10
SANS CATÉGORIE									
Pistolets hypodermique	1	105	1d4 P	9 m	Injection DD +2	6 fléchettes	1	F	Analogique, injection

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



LANCE-FLAMMES IFRIT
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 1d6 F
CRITIQUE : combustion 1d6



PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE TACTIQUE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d6 P
CRITIQUE : -

FUSIL GYROJET TACTIQUE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 3d12 C
CRITIQUE : renversement



FUSIL AUTOMATIQUE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d6 P
CRITIQUE : -



FUSIL TACTIQUE ŒIL DE SHIRREN
TYPE : arme de précision (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d10 P
CRITIQUE : -



FUSIL À DISPERSION D'ARRÊT
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d12 P
CRITIQUE : -



FUSIL À GÉNÉRATEUR X TACTIQUE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d12 P
CRITIQUE : -



CANON LOURD À RÉACTION
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 3d10 P
CRITIQUE : -



MITRAILLEUSE LÉGÈRE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 2d10 P
CRITIQUE : -



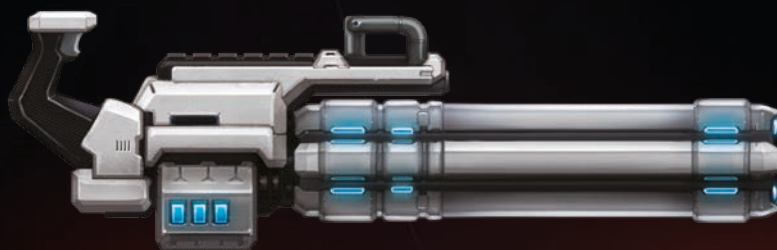
FUSIL CHOC AURORA
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 2d12 E
CATÉGORIE : -



PISTOLET ARC STATIQUE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d6 E
CRITIQUE : Propagation 2



FUSIL ARC STATIQUE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d12 E
CRITIQUE : Propagation 1d6



ARTILLERIE LASER AUTOMATIQUE ÉLITE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 6d8 F
CRITIQUE : combustion 2d10

**PISTOLET À PLASMA ÉTOILE ROUGE**

TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d8 E & F
CRITIQUE : combustion 1d8

**CANON À PLASMA ÉTOILE JAUNE**

TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 4d10 E & F
CRITIQUE : combustion 2d8

**PISTOLET LASER AZIMUT**

TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 1d4 F
CRITIQUE : combustion 1d4

**FUSIL À PLASMA ÉTOILE JAUNE**

TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 2d10 E & F
CRITIQUE : combustion 1d8

**FUSIL LASER CORONA**

TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : Laser
DÉGÂTS : 2d6 F
CRITIQUE : combustion 1d6

**FUSIL LASER AUTOMATIQUE TACTIQUE**

TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 5d4 F
CRITIQUE : combustion 2d4

**PISTOLET SONIQUE TONNERRE**

TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d8 S
CRITIQUE : assourdissement

**ARTILLERIE LASER APHÉLIE**

TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 3d8 F
CRITIQUE : combustion 1d6

**FAUCUEUR DE RUE TONNERRE**

TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d6 S
CRITIQUE : renversement

**FUSIL ŒIL DE SHIRREN WARP**

TYPE : arme de précision (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 10d10 P
CRITIQUE : -

**PISTOLET ZÉRO TYPE ENGÉLURE**

TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 1d6 Fr
CRITIQUE : chancelant

**FUSIL ZÉRO TYPE GRÊLE**

TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 2d8 Fr
CRITIQUE : chancelant

CANON ZÉRO TACTIQUE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 3d8 Fr
CRITIQUE : chancelant



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 7-4 : ARMES LONGUES

ARMES À 2 MAINS	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONSOMMATION	VOLUME	SPÉCIAL
CHOC									
Fusil pulseur	1	100	1d6 E	15 m	—	20 charges	1	1	Non létale
Générateur d'arcs, tactique	2	750	1d4 E	4,5 m	—	20 charges	4	1	Dispersion, étourdissant, peu maniable
Fusil arc, statique	6	4 200	1d12 E	21 m	Propagation 1d6	40 charges	1	2	Étourdissant
Générateur d'arcs, évolué	9	13 200	2d4 E	9 m	—	40 charges	10	1	Dispersion, étourdissant, peu maniable
Fusil arc, aurora	11	24 500	2d12 E	21 m	Propagation 2d6	40 charges	1	2	Étourdissant
Fusil arc, orage	16	190 300	4d12 E	24 m	Propagation 4d6	80 charges	2	2	Étourdissant
Fusil arc, tempête	19	622 000	6d12 E	24 m	Propagation 6d6	100 charges	2	2	Étourdissant
CRYOGÉNIQUE									
Fusil zéro, engelure	4	2 330	1d8 Fr	18 m	Chancelant	40 charges	2	1	—
Fusil zéro, grêle	8	10 100	2d8 Fr	18 m	Chancelant	40 charges	2	2	—
Fusil zéro, blizzard	14	79 800	4d8 Fr	18 m	Chancelant	80 charges	4	2	—
Fusil zéro, avalanche	18	410 200	7d8 Fr	18 m	Chancelant	100 charges	5	2	—
INCENDIAIRE									
Fusil lance-flammes	2	490	1d6 F	7,5 m	Combustion 1d6	essence 20	5	1	Ligne, peu maniable
LASER									
Fusil laser, azimut	1	425	1d8 F	36 m	Combustion 1d6	20 charges	1	1	—
Fusil laser, corona	6	4 650	2d6 F	36 m	Combustion 1d6	40 charges	1	1	—
Fusil laser, aphélie	9	14 300	3d6 F	36 m	Combustion 1d6	40 charges	1	1	—
Fusil laser automatique, tactique	11	26 900	5d4 F	18 m	Combustion 2d4	40 charges	4	2	Automatique
Fusil laser, périhélie	13	53 800	5d6 F	40 m	Combustion 2d6	100 charges	2	1	—
Fusil laser automatique, évolué	15	95 500	7d4 F	18 m	Combustion 3d4	100 charges	10	2	Automatique
Fusil laser, parallaxe	17	248 000	8d6 F	45 m	Combustion 4d6	100 charges	2	1	—
Fusil laser automatique, élite	19	548 100	12d4 F	18 m	Combustion 5d4	100 charges	5	2	Automatique
Fusil laser, zénith	20	722 000	11d6 F	45 m	Combustion 5d6	100 charges	2	1	—
PLASMA									
Fusil à plasma, étoile rouge	6	4 600	1d10 E & F	12 m	Combustion 1d4	40 charges	4	2	Ligne, peu maniable
Fusil à plasma, étoile jaune	10	16 800	2d10 E & F	12 m	Combustion 1d8	40 charges	4	2	Ligne, peu maniable
Lance-plasma, étoile blanche	13	49 100	3d10 E & F	24 m	Combustion 1d10	100 charges	5	2	Amplification 1d10
Fusil à plasma, étoile blanche	15	126 600	4d10 E & F	18 m	Combustion 2d8	40 charges	4	2	Ligne, peu maniable
Lance-plasma, étoile bleue	17	275 000	5d10 E & F	24 m	Combustion 2d10	200 charges	10	2	Amplification 2d10
Fusil à plasma, étoile bleue	20	935 000	8d10 E & F	30 m	Combustion 4d8	100 charges	10	2	Ligne, peu maniable
PROJECTILES									
Fusil à dispersion, utilitaire	1	235	1d4 P	4,5 m	—	4 cartouches	1	1	Analogique, dispersion
Fusil de chasse	1	240	1d8 P	27 m	—	6 balles	1	1	Analogique
Arbalète, tactique	2	475	1d10 P	21 m	—	1 flèche	1	2	Peu maniable
Fusil à fléchettes corrosives, tactique	2	485	1d8 A & P	24 m	Corrosion 1d4	10 fléchettes	1	1	Analogique
Fusil automatique	2	755	1d6 P	18 m	—	10 balles	1	2	Analogique, automatique
Fusil à fléchettes corrosives, double	7	6 900	2d8 A & P	27 m	Corrosion 2d4	24 fléchettes	2	1	Analogique
Fusil chercheur, tactique	7	6 030	2d8 P	30 m	—	8 balles	1	1	Analogique
Arbalète, double	8	8 250	2d10 P	21 m	—	4 flèches	2	2	Peu maniable
Fusil à dispersion, d'arrêt	8	8 300	1d12 P	4,5 m	—	8 cartouches	1	1	Analogique, dispersion
Fusil magnétar, tactique	9	11 800	2d8 P	18 m	—	18 balles	1	2	Analogique, automatique
Fusil de combat	10	16 500	3d8 P	27 m	—	12 balles	1	1	Analogique
Fusil à dispersion, impact	12	30 400	2d12 P	4,5 m	—	12 cartouches	1	2	Analogique, dispersion
Fusil à fléchettes corrosives, complexe	12	39 200	4d8 A & P	27 m	Corrosion 4d4	48 fléchettes	4	2	Analogique
Fusil gyrojet, tactique	13	54 000	3d12 C	30 m	Renversement	12 mini-roquettes	1	2	Analogique
Fusil magnétar, évolué	13	53 700	4d8 P	18 m	—	24 balles	1	2	Analogique, automatique
Fusil chercheur, évolué	14	72 300	6d8 P	30 m	—	18 balles	1	1	Analogique
Fusil à dispersion, vortex	15	91 900	3d12 P	9 m	—	12 cartouches	1	2	Analogique, dispersion
Fusil gyrojet, évolué	15	122 800	5d12 C	36 m	Renversement	12 mini-roquettes	1	2	Analogique
Fusil magnétar, élite	16	185 100	6d8 P	36 m	—	36 balles	1	2	Analogique, automatique
Fusil chercheur, élite	17	242 500	9d8 P	30 m	—	18 balles	1	1	Analogique
Fusil gyrojet, élite	17	245 600	6d12 C	36 m	Renversement	12 mini-roquettes	1	2	Analogique
Fusil à dispersion, mitraille	18	331 000	4d12 P	9 m	—	12 cartouches	1	2	Analogique, dispersion

TABLE 7-4: ARMES LONGUES (SUITE)

ARMES À 2 MAINS (SUITE)	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONSOMMATION	VOLUME	SPECIAL
Fusil magnétar, parangon	19	612 600	8d8 P	36 m	–	48 balles	1	2	Analogique, automatique
Fusil chercheur, parangon	20	809 200	12d8 P	30 m	–	24 balles	1	1	Analogique
Fusil gyrojet, parangon	20	723 500	8d12 C	36 m	Renversement	12 mini-roquettes	1	2	Analogique

SONIQUE

Fusil sonique, tonnerre	5	3 400	1d10 S	15 m	Assourdissement	40 charges	2	1	–
Faucheur de rue, tonnerre	7	7 150	1d10 S	15 m	Renversement	40 charges	5	2	Amplification 1d6
Fusil sonique, ABF	10	17 000	2d10 S	15 m	Assourdissement	40 charges	2	2	–
Faucheur de rue, ABF	12	39 300	3d10 S	15 m	Renversement	40 charges	5	2	Amplification 1d8
Fusil sonique, AHF	14	80 200	4d10 S	15 m	Assourdissement	80 charges	4	2	–
Faucheur de rue, AHF	16	195 000	5d10 S	15 m	Renversement	40 charges	5	2	–
Fusil sonique, banshee	18	364 500	6d10 S	15 m	Assourdissement	100 charges	5	2	–

SANS CATÉGORIE

Fusil hypodermique	1	110	1d6 P	18 m	Injection DD +2	12 fléchettes	1	1	Analogique, injection
--------------------	---	-----	-------	------	-----------------	---------------	---	---	-----------------------

TABLE 7-5: ARMES LOURDES

ARMES À 2 MAINS	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONS.	VOL.	SPECIAL
CHOC									
Fusil choc, statique	6	4 620	1d12 E	12 m	–	40 charges	2	2	Explosion (3 m), peu maniable
Fusil choc, aurora	10	19 100	2d12 E	12 m	–	40 charges	4	2	Explosion (4,5 m), peu maniable
Fusil choc, orage	16	164 800	5d12 E	12 m	–	100 charges	10	2	Explosion (6 m), peu maniable
Fusil choc, tempête	20	735 000	7d12 E	12 m	–	100 charges	10	2	Explosion (6 m), peu maniable
CRYOGÉNIQUE									
Canon zéro, tactique	11	23 000	3d8 Fr	18 m	Chancelant	80 charges	4	2	Ligne, peu maniable
Canon zéro, évolué	14	81 400	5d8 Fr	18 m	Chancelant	100 charges	5	2	Ligne, peu maniable
Canon zéro, élite	18	412 800	8d8 Fr	24 m	Chancelant	100 charges	5	2	Ligne, peu maniable
INCENDIAIRE									
Lance-flammes, ifrit	2	780	1d6 F	4,5 m	Combustion 1d6	Essence 20	4	2	Analogique, dispersion, peu maniable
Lance-flammes, salamandre	8	8 600	2d6 F	9 m	Combustion 2d6	Essence 20	5	2	Analogique, dispersion, peu maniable
Lance-flammes, cerbère	12	35 100	4d6 F	9 m	Combustion 4d6	Essence 40	8	2	Analogique, dispersion, peu maniable
Lance-flammes, dragon	15	128 000	6d6 F	9 m	Combustion 6d6	Essence 40	10	2	Analogique, dispersion, peu maniable
Lance-flammes, phénix	18	367 500	9d6 F	9 m	Combustion 9d6	Essence 40	10	2	Analogique, dispersion, peu maniable
LASER									
Artillerie laser, azimut	1	425	1d10 F	36 m	Combustion 1d6	20 charges	2	3	Pénétrant
Artillerie laser, corona	6	4 650	2d8 F	36 m	Combustion 1d6	40 charges	4	3	Pénétrant
Artillerie laser, aphélie	9	14 300	3d8 F	36 m	Combustion 1d6	40 charges	4	3	Pénétrant
Artillerie laser automatique, tactique	10	19 400	2d8 F	36 m	Combustion 1d8	40 charges	1	2	Automatique
Artillerie laser, périhélie	13	53 800	4d8 F	40 m	Combustion 2d6	100 charges	5	3	Pénétrant
Artillerie laser automatique, évolué	16	145 700	4d8 F	36 m	Combustion 2d8	40 charges	1	2	Automatique
Artillerie laser, parallaxe	17	248 000	7d8 F	45 m	Combustion 4d6	100 charges	5	3	Pénétrant
Artillerie laser automatique, élite	19	543 300	6d8 F	36 m	Combustion 2d10	40 charges	1	2	Automatique
Artillerie laser, zénith	20	722 000	9d8 F	45 m	Combustion 5d6	100 charges	5	3	Pénétrant
PLASMA									
Canon à plasma, étoile rouge	8	8 650	2d10 E & F	30 m	Combustion 1d8	40 charges	5	2	Explosion (1,5 m), peu maniable
Canon à plasma, étoile jaune	14	62 800	4d10 E & F	30 m	Combustion 2d8	100 charges	5	2	Explosion (1,5 m), peu maniable
Canon à plasma, étoile blanche	16	189 200	6d10 E & F	30 m	Combustion 3d8	100 charges	5	2	Explosion (1,5 m), peu maniable
Canon à plasma, étoile bleue	20	950 000	8d10 E & F	30 m	Combustion 4d8	100 charges	10	2	Explosion (3 m), peu maniable
PROJECTILES									
Canon à réaction, léger	1	250	1d10 P	27 m	–	6 balles	1	3	Pénétrant
Mitrailleuse, escouade	4	2 060	1d10 P	18 m	–	40 balles	2	2	Analogique, automatique
Fusil à générateur X, tactique	6	4 240	1d12 P	36 m	–	80 balles	2	2	Automatique
Canon à réaction, tactique	7	6 100	2d10 P	27 m	–	6 balles	1	3	Pénétrant
Mitrailleuse, légère	8	8 600	2d10 P	18 m	–	60 balles	2	2	Analogique, automatique
Fusil à générateur X, évolué	9	13 100	2d12 P	36 m	–	100 balles	2	2	Automatique
Canon à réaction, lourd	10	16 750	3d10 P	30 m	–	6 balles	1	3	Pénétrant
Canon stellaire, léger	10	19 200	2d12 P	9 m	Blessure	18 cartouches	6	2	Dispersion
Arbalète, évolué	11	21 900	4d10 P	21 m	–	12 flèches	4	2	Peu maniable
Mitrailleuse, moyenne	11	23 100	3d10 P	18 m	–	60 balles	2	2	Analogique, automatique

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 7-5 : ARMES LOURDES (SUITE)

ARMES À 2 MAINS	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONS.	VOL.	SPECIAL
Fusil à générateur X, élite	13	53 700	4d12 P	36 m	—	100 balles	2	2	Automatique
Arbalète, élite	14	71 400	6d10 P	18 m	—	30 flèches	6	2	Peu maniable
Canon à réaction, évolué	14	73 000	6d10 P	30 m	—	6 balles	1	3	Pénétrant
Canon stellaire, lourd	15	122 800	4d12 P	9 m	Blessure	32 cartouches	8	2	Dispersion
Mitrailleuse, lourde	17	220 300	7d10 P	36 m	—	100 balles	4	2	Analogique, automatique
Canon à réaction, élite	17	244 000	8d10 P	30 m	—	6 balles	1	3	Pénétrant
Arbalète, paragon	18	327 200	10d10 P	18 m	—	40 flèches	8	2	Peu maniable
Canon à réaction, paragon	20	810 000	12d10 P	30 m	—	6 balles	1	3	Pénétrant
Fusil à générateur X, paragon	20	826 000	9d12 P	36 m	—	100 balles	2	2	Automatique
SONIQUE									
Hurler, tonnerre	5	3 350	1d10 S	9 m	Assourdissement	40 charges	4	2	Dispersion, peu maniable
Hurler, ABF	9	14 000	2d10 S	18 m	Assourdissement	80 charges	8	2	Dispersion, peu maniable
Hurler, AHF	15	107 500	4d10 S	18 m	Assourdissement	100 charges	10	2	Dispersion, peu maniable
SANS CATÉGORIE									
Lance-grenades LIN, mercenaire	1	280	Type de grenade	18 m	—	6 grenades	1	2	Analogique
Lance-grenades LIN, escouade	8	9 400	Type de grenade	21 m	—	12 grenades	1	3	Analogique
Lance-missiles LMI	10	18 200	—	24 m	—	1 missile	1	2	—

TABLE 7-6 : ARMES DE PRÉCISION

ARMES À 2 MAINS	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONSOMMATION	VOLUME	SPECIAL
PROJECTILES									
Fusil œil de shirren, tactique	2	755	1d10 P	21 m	—	1 balle	1	1	Analogique, précision (76 m), peu maniable
Fusil œil de shirren, évolué	8	9 350	2d10 P	21 m	—	4 balles	1	2	Analogique, précision (152 m), peu maniable
Fusil œil de shirren, élite	13	54 000	4d10 P	24 m	—	6 balles	1	2	Analogique, précision (228 m), peu maniable
Fusil œil de shirren, paragon	16	147 200	6d10 P	24 m	—	6 balles	1	1	Analogique, précision (304 m), peu maniable
Fusil œil de shirren, warp	20	740 800	10d10 P	24 m	—	4 balles	1	1	Analogique, précision (304 m), peu maniable

TABLE 7-7 : GRENADES

GRENADES	NIVEAU	PRIX	PORTÉE	CAPACITÉ	VOLUME	SPECIAL
Grenade fumigène	1	40	6 m	Armée	F	Explosion (nuage de fumée 1 minute, 6 m)
Grenade collante I	1	170	6 m	Armée	F	Explosion (enchevêtré 2d4 rounds, 3 m)
Grenade à fragmentation I	1	35	6 m	Armée	F	Explosion (1d6 P, 4,5 m)
Grenade choc I	1	130	6 m	Armée	F	Explosion (1d8 E, 4,5 m)
Grenade aveuglante I	2	275	6 m	Armée	F	Explosion (aveuglé 1d4 rounds, 1,5 m)
Grenade incendiaire I	2	375	6 m	Armée	F	Explosion (1d6 F, 1d4 combustion, 1,5 m)
Grenade à fragmentation II	4	700	6 m	Armée	F	Explosion (2d6 P, 4,5 m)
Grenade choc II	4	650	6 m	Armée	F	Explosion (1d12 E, 4,5 m)
Grenade collante II	4	675	6 m	Armée	F	Explosion (enchevêtré 2d4 rounds, 4,5 m)
Grenade hurlante I	4	725	6 m	Armée	F	Explosion (1d10 S, assourdi 1d4 minutes, 4,5 m)
Grenade aveuglante II	6	1 350	6 m	Armée	F	Explosion (aveuglé 1d4 rounds, 3 m)
Grenade cryogénique I	6	1 220	6 m	Armée	F	Explosion (1d8 Fr, Chancelant, 3 m)
Grenade incendiaire II	6	1 040	6 m	Armée	F	Explosion (2d6 F, 1d6 combustion, 3 m)
Grenade à fragmentation III	8	2 560	6 m	Armée	F	Explosion (4d6 P, 4,5 m)
Grenade hurlante II	8	2 720	6 m	Armée	F	Explosion (2d10 S, assourdi 1d4 minutes, 6 m)
Grenade incendiaire III	8	2 800	6 m	Armée	F	Explosion (3d6 F, 1d6 combustion, 3 m)
Grenade à fragmentation IV	10	5 750	6 m	Armée	F	Explosion (6d6 P, 4,5 m)
Grenade choc III	10	5 380	6 m	Armée	F	Explosion (3d12 E, 4,5 m)
Grenade collante III	10	5 410	6 m	Armée	F	Explosion (enchevêtré 2d4 rounds, 6 m)
Grenade cryogénique II	10	5 000	6 m	Armée	F	Explosion (2d8 Fr, Chancelant, 4,5 m)
Grenade aveuglante III	12	10 400	6 m	Armée	F	Explosion (aveuglé 1d6 rounds, 4,5 m)

TABLE 7-7 : GRENADES (SUITE)

GRENADES (SUITE)	NIVEAU	PRIX	PORTÉE	CAPACITÉ	VOLUME	SPÉCIAL
Grenade incendiaire IV	12	9 380	6 m	Armée	F	Explosion (5d6 F, 3d6 combustion, 4,5 m)
Grenade hurlante III	12	11 300	6 m	Armée	F	Explosion (4d10 S, assourdi 1d4 minutes, 7,5 m)
Grenade à fragmentation V	14	18 750	6 m	Armée	F	Explosion (10d6 P, 4,5 m)
Grenade choc IV	14	23 600	6 m	Armée	F	Explosion (6d12 E, 4,5 m)
Grenade cryogénique III	14	21 100	6 m	Armée	F	Explosion (4d8 Fr, Chancelant, 6 m)
Grenade à fragmentation VI	16	44 600	6 m	Armée	F	Explosion (12d6 P, 4,5 m)
Grenade aveuglante IV	16	53 000	6 m	Armée	F	Explosion (aveuglé 1d8 rounds, 6 m)
Grenade hurlante IV	16	43 500	6 m	Armée	F	Explosion (7d10 S, assourdi 1d4 minutes, 9 m)
Grenade incendiaire V	16	44 000	6 m	Armée	F	Explosion (10d6 F, 5d6 combustion, 4,5 m)
Grenade à fragmentation VII	18	96 900	6 m	Armée	F	Explosion (16d6 P, 4,5 m)
Grenade cryogénique IV	18	108 500	6 m	Armée	F	Explosion (6d8 Fr, Chancelant, 6 m)
Grenade incendiaire VI	18	108 800	6 m	Armée	F	Explosion (12d6 F, 6d6 combustion, 4,5 m)
Grenade à fragmentation VIII	20	216 000	6 m	Armée	F	Explosion (20d6 P, 4,5 m)
Grenade choc V	20	110 000	6 m	Armée	F	Explosion (9d12 E, 4,5 m)

TABLE 7-8 : ARMES SPÉCIALES

ARMES À 1 MAIN	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONSOMMATION	VOLUME	SPÉCIAL
SANS CATÉGORIE									
Shuriken monocarbonate (10)	1	85	1d4 P	3 m	Hémorragie 1d4	Armée	–	–	Rechargement rapide, lancée
Filet en fibres de nylon	2	460	–	3 m	–	Armée	–	1	Enchevêtrement, lancée

ARMES À 2 MAINS	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	PORTÉE	CRITIQUE	CAPACITÉ	CONSOMMATION	VOLUME	SPÉCIAL
SANS CATÉGORIE									
Arc	1	255	1d6 P	18 m	–	Armée	1	1	Rechargement rapide

TABLE 7-9 : MUNITIONS

MUNITIONS STANDARDS	NIVEAU	PRIX	CHARGES/BALLES/CARTOUCHES	VOLUME	SPÉCIAL
Balles, arme légère	1	40	30	F	–
Balles, arme longue et de précision	1	75	25	F	–
Balles, armes lourdes	2	90	20	F	–
Batterie	1	60	20	–	–
Batterie, haute-capacité	4	330	40	–	–
Batterie, super-capacité	4	390	80	–	–
Batterie, ultra-capacité	5	445	100	F	–
Cartouches fusil à dispersion	1	55	25	F	–
Flèches	1	50	20	F	–
Fléchettes	1	20	25	F	–
Fusée de détresse	1	5	1	–	–
Mini-roquettes	4	300	10	F	–
Réservoir d'essence, haute-capacité	3	280	40	2	–
Réservoir d'essence, standard	1	60	20	1	–

MUNITIONS SPÉCIALES	NIVEAU	PRIX	CHARGES/BALLES/CARTOUCHES	VOLUME	SPÉCIAL
Flèches explosives I	6	875	1	–	Comme n'importe quelle grenade de niveau 1
Flèches explosives II	10	5 450	1	–	Comme n'importe quelle grenade de niveau 5 ou inférieur
Flèches explosives III	15	32 050	1	–	Comme n'importe quelle grenade de niveau 10 ou inférieur
Flèches explosives IV	20	245 000	1	–	Comme n'importe quelle grenade de niveau 15 ou inférieur
Missile tactique	10	5 700	1	1	Explosion 6d8 C & P (9 m)
Missile évolué	13	14 600	1	1	13d8 C & F

TABLE 7-10 : CRISTAUX DE COMBAT SOLARIENS

CRISTAUX DE COMBAT SOLARIEN	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME
Cristal boson-W, moindre	5	3 050	+1d4	Hémorragie 1d6	–
Cristal gravitationnel, moindre	5	2 900	+1d3	Renversement	–

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 7-10 : CRISTAUX DE COMBAT SOLARIENS (SUITE)

CRISTAUX DE COMBAT SOLARIEN (SUITE)	NIVEAU	PRIX	DÉGÂTS	CRITIQUE	VOLUME
Cristal photonique, moindre	5	2 950	+1d3 F	Combustion 1d6	—
Cristal gluonique, moindre	6	3 900	+1d4	Blessure	—
Cristal boson-W, mineur	8	9 800	+1d6	Hémorragie 2d6	—
Cristal gravitationnel, mineur	8	9 200	+1d6	Renversement	—
Cristal photonique, mineur	8	9 300	+1d6 F	Combustion 1d6	—
Cristal gluonique, mineur	9	11 500	+1d6	Blessure grave	—
Cristal boson-W, inférieur	11	26 200	+2d6	Hémorragie 2d6	—
Cristal gravitationnel, inférieur	11	24 000	+2d6	Renversement	—
Cristal photonique, inférieur	11	25 100	+2d6 F	Combustion 1d6	—
Cristal gluonique, inférieur	12	30 800	+2d6	Blessure grave	—
Cristal boson-W, standard	14	81 300	+3d6	Hémorragie 3d6	—
Cristal gravitationnel, standard	14	69 800	+3d6	Renversement	—
Cristal photonique, standard	14	71 200	+3d6 F	Combustion 2d6	—
Cristal gluonique, standard	15	94 200	+3d6	Blessure grave	—
Cristal boson-W, supérieur	17	274 100	+4d6	Hémorragie 4d6	—
Cristal gravitationnel, supérieur	17	251 000	+4d6	Renversement	—
Cristal photonique, supérieur	17	246 200	+4d6 F	Combustion 3d6	—
Cristal gluonique, supérieur	18	330 300	+4d6	Blessure grave	—
Cristal boson-W, pur	20	806 000	+6d6	Hémorragie 6d6	—
Cristal gluonique, pur	20	916 200	+6d6	Blessure grave	—
Cristal gravitationnel, pur	20	727 100	+6d6	Renversement	—
Cristal photonique, pur	20	729 500	+6d6 F	Combustion 5d6	—

LES PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES

Certaines armes sont dotées de capacités spéciales intrinsèques qui sont indiquées dans la colonne Spécial des tables des armes. Vous trouverez ci-dessous la description de ces capacités.

Agent

Un agent peut utiliser son aptitude de classe feinte offensive (voir page 61) avec une arme dotée de cette propriété spéciale. Avec ces armes, n'importe quel personnage peut ajouter son modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force pour ses jets d'attaque au corps à corps.

Alimentée

Une arme de corps à corps avec une batterie intégrée qui doit être chargée pour fonctionner est dotée de la propriété spéciale alimentée. Cette propriété indique la capacité de cette arme et sa consommation. Contrairement aux armes de tir, la consommation est indiquée pour 1 minute d'utilisation et non pour une seule attaque. Cependant, on consomme tout de même 1 minute de charges même si la durée d'utilisation de l'arme est inférieure à 1 minute. Le nombre de charges dépensées est égal à la consommation : le nombre de minutes pendant lesquelles on utilise l'arme arrondi à la minute supérieure. Activer votre arme fait partie de l'action d'attaque et elle se désactive automatiquement au bout d'une minute.

Comme pour les armes de tir, vous pouvez recharger la batterie d'une arme de corps à corps alimentée en utilisant un générateur ou une station de recharge. Vous pouvez également acheter de nouvelles batteries. Si vous tentez d'attaquer avec une arme de corps à corps dont la batterie est épuisée, elle est considérée comme une arme improvisée (voir page 169).

Allonge

Seules les armes de corps à corps peuvent être dotées de la propriété spéciale allonge. Manier une telle arme vous confère une allonge de 3 mètres pour vos attaques. Voir L'allonge et les cases menacées page 255 pour plus d'informations.

Amplification

En tant qu'action de mouvement, vous pouvez amplifier l'effet d'une arme dotée de cette capacité. Quand vous le faites, vous augmentez du montant indiqué les dégâts que vous infligez avec cette arme lors de votre prochaine attaque.

L'amplification consomme un nombre de charges égal à sa valeur de consommation. Cela augmente les dégâts de l'arme qui seront multipliés en cas de coup critique. Amplifier une arme plus d'une fois avant de faire feu n'a aucun autre effet. Les charges supplémentaires utilisées se dissipent si l'arme n'est pas utilisée avant la fin de votre prochain tour.

Analogique

L'arme n'est équipée d'aucun système électronique moderne, d'aucun système informatique et d'aucune source d'alimentation électrique. Elle est insensible aux aptitudes qui affectent la technologie. Bien que l'utilisation du mot « analogique » soit techniquement incorrecte quand on fait référence à ce type de technologie, à travers les Mondes du Pacte, ce terme est souvent employé dans ce sens pour désigner tout ce qui n'est pas moderne.

Archaïque

Cette arme inflige 5 points de dégâts de moins sauf si la cible ne porte aucune armure ou une armure archaïque. Les armes archaïques sont constituées de matériaux primitifs comme le bois ou l'acier commun.

Automatique

En plus de pouvoir effectuer une attaque à distance normalement, une arme avec cette propriété spéciale peut tirer en mode automatique. Aucune action n'est requise pour passer du mode coup par coup au mode automatique.

Quand vous effectuez une attaque à outrance avec une arme en mode automatique, vous pouvez attaquer dans un cône avec une portée égale à la moitié du facteur de portée de l'arme. Cela consomme toutes les munitions restantes. Effectuez un jet d'attaque contre

toutes les cibles situées dans le cône, en commençant par les plus proches de vous. Les attaques effectuées avec une arme en mode automatique ne peuvent obtenir de résultats critiques. Ne lancez les dégâts qu'une seule fois et appliquez-les à toutes les cibles touchées. Chaque attaque contre une créature située dans le cône consomme le même nombre de munitions ou de charges nécessaires pour effectuer deux tirs. Et une fois que vous n'avez plus assez de munitions pour une autre cible, vous ne pouvez plus attaquer.

Par exemple, si vous utilisez un fusil à générateur X tactique avec 27 balles encore disponibles, vous pouvez prendre pour cibles les 6 créatures les plus proches dans le cône et consommer les 27 balles.

Si au moins deux créatures sont à égale distance et que vous n'avez plus assez de munitions pour toutes les affecter, déterminez aléatoirement celles que vous ciblez. Vous ne pouvez éviter de tirer sur des alliés situés dans le cône et vous ne pouvez tirer plus d'une fois sur la même créature même si vous avez plus de munitions qu'il ne vous en faut pour toucher toutes les cibles. Les attaques en mode automatique subissent les mêmes malus que les autres attaques à outrance.

Croc-en-jambe

Quand vous tentez une manœuvre offensive de croc-en-jambe avec une arme dotée de cette propriété spéciale, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre jet d'attaque.

Désarmement

Quand vous tentez une manœuvre offensive de désarmement avec une arme dotée de cette propriété spéciale, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

Dispersion

Cette arme affecte un cône qui s'étend sur tout son premier facteur de portée. Vous ne pouvez l'utiliser pour affecter des cibles situées au-delà.

Pour chaque attaque avec une arme ayant la capacité spéciale dispersion, effectuez une attaque contre toutes les cibles situées dans le cône en commençant par celles qui sont les plus proches. Chaque attaque subit un malus de -2 en plus des autres malus tels que ceux des attaques à outrance. Déterminez une seule fois les dégâts pour toutes les cibles. Si vous obtenez au moins un résultat critique, ne déterminez les dégâts supplémentaires qu'une seule fois (ou tout autre effet spécial provoqué par un coup critique qui nécessite que vous effectuiez un jet) et appliquez le résultat contre toutes les cibles qui subissent un coup critique. Vous ne pouvez éviter de tirer sur des alliés situés dans le cône et vous ne pouvez tirer plus d'une fois sur la même créature.

Les attaques avec des armes de dispersion ignorent le camouflage. Une arme de dispersion ne peut bénéficier de dons ou de capacités qui augmentent les dégâts infligés par une seule attaque (comme la feinte offensive de l'agent).

Les munitions de ces armes sont spécialement conçues pour des attaques de dispersion aussi vous ne consommez qu'une seule fois le montant indiqué pour toutes les attaques affectant le cône.

Enchevêtrement

Une créature touchée par une arme dotée de cette propriété spéciale est enchevêtrée jusqu'à ce qu'elle se dégage avec un test d'Acrobaties (DD = 10 + niveau d'objet de l'arme + modificateur de Dextérité de l'attaquant) ou un test de Force (DD = 15 + niveau d'objet de l'arme + modificateur de Dextérité de l'attaquant). Une créature enchevêtrée peut tenter ce test par une action de mouvement.

LE DD DES PROPRIÉTÉS SPÉCIALES ET DES CRITIQUES DES ARMES

Certaines armes qui provoquent des explosions ou des effets critiques (voir page 182) permettent à la cible d'effectuer un jet de sauvegarde. Le DD de ces jets est généralement égal à 10 + la moitié du niveau de l'arme + l'un de vos modificateurs de caractéristique. À moins que le contraire ne soit indiqué, le modificateur de caractéristique est celui que vous utiliseriez normalement pour effectuer une attaque avec cette arme (celui de la Dextérité pour une arme de tir et celui de la Force pour une arme de corps à corps ou de jet). Les grenades sont une exception à cette règle puisque le DD du jet de sauvegarde est calculé avec le modificateur de Dextérité et non de Force. Tout malus que vous subiriez normalement à votre jet d'attaque s'applique aussi au DD, y compris les malus liés au facteur de portée.

Pour certaines armes (comme les grenade collantes) la durée de l'effet est limitée. Voir page 275 pour plus d'information sur l'état enchevêtré.

Étourdissant

En tant qu'action de mouvement, vous pouvez régler une arme dotée de cette propriété spéciale en mode étourdissant (ou la régler en mode normal). Tant qu'elle est en mode étourdissant, tous les dégâts infligés par cette arme sont non létaux. Voir page 251 pour plus d'informations sur les dégâts non létaux.

Explosion

Les explosifs ont la propriété spéciale explosion pour laquelle sont indiqués les dégâts infligés, leur type, les effets spéciaux (avec une durée si nécessaire) et son rayon d'action. Quand vous attaquez avec ce type d'armes ou de munitions, visez une intersection entre des cases de la grille. Chaque créature prise dans le rayon d'action de l'explosion subit les dégâts indiqués mais peut tenter un jet de Réflexes pour les réduire de moitié. Si l'explosion entraîne des effets particuliers en plus des dégâts, on peut s'en prémunir en réussissant un jet de sauvegarde. Certaines armes explosives, comme les grenades fumigènes, n'infligeant pas de dégâts, ils ne sont donc pas indiqués.

Garde

Seules les armes de corps à corps peuvent avoir la capacité spéciale garde qui représente une garde ou une pièce transversale qui vous protège d'un adversaire que vous combattez au corps à corps. Quand vous touchez une cible au corps à corps avec une de ces armes, vous bénéficiez d'un bonus d'altération de +1 à votre CA pendant 1 round contre toutes les attaques au corps à corps de cette cible.

Illumination

Les attaques avec des armes à illumination éclairent une zone de 6 mètres autour de vous et de votre cible pendant 1 round après l'attaque. Cela augmente la luminosité d'un niveau jusqu'à une lumière normale au maximum.

Injection

Cette arme, ou cette munition, peut être remplie avec une drogue, un poison ou un produit médicinal. Avec une attaque réussie (soit la première attaque si c'est une arme de corps à corps ou une attaque avec la bonne munition si c'est une attaque à distance), l'arme injecte automatiquement le produit dans la cible.

Remplir l'arme avec une nouvelle substance revient à la recharger et il s'agit d'une action de mouvement. Chaque substance injectable

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

différente doit être achetée séparément et peut être utilisée dans n'importe quelle arme avec cette propriété spéciale. Voir page 231 pour les règles et les coûts des drogues, poisons et produits médicaux.

Lancée

Les armes à distance qui doivent être lancées, et celles de corps à corps qui peuvent l'être en tant qu'attaque à distance, ont la propriété spéciale lancée. Vous utilisez votre modificateur de Force aux jets de dégâts des armes lancées. Une fois que vous avez lancé votre arme, elle atterrit près de votre cible et vous devez aller la récupérer si vous voulez la réutiliser.

Ligne

Cette arme tire un projectile en ligne droite qui traverse plusieurs cibles ou obstacles. Quand vous utilisez une telle arme, n'effectuez qu'un seul jet d'attaque et comparez le résultat à la CA concernée de tous les objets et créatures sur la même ligne jusqu'à une distance égale au facteur de portée de l'arme. L'attaque frappe toutes les cibles ayant une CA inférieure ou égale au jet. Cependant, si une attaque n'inflige aucun dégât à une créature ou à un obstacle touché (généralement à cause d'une réduction des dégâts ou de la solidité) la ligne est interrompue et l'attaque n'affecte pas les cibles suivantes. Une arme de ligne ne peut endommager des cibles situées au-delà de sa portée. Si vous infligez un coup critique, cet effet ne s'applique qu'à la première cible touchée et vous déterminez les dégâts critiques séparément. Si plusieurs créatures sont à la même distance, vous choisissez celle qui subit le coup critique.

Une arme de ligne ne peut bénéficier des dons et aptitudes qui augmentent les dégâts d'une seule attaque (comme la feinte offensive de l'agent).

Non létale

Une telle arme inflige des dégâts non létaux. Voir page 251 pour plus d'informations sur les dégâts non létaux.

Pénétrante

Une arme pénétrante est conçue pour traverser les couches externes des obstacles les plus grands afin de les endommager. Une arme pénétrante ignore un nombre de points de solidité égal au niveau de l'arme.

Peu maniable

Les armes dotées de la propriété spéciale peu maniable sont encombrantes et délicates à manier, ne peuvent être utilisées tant qu'elles n'ont pas refroidi ou sont difficiles à utiliser pour enchaîner plusieurs attaques. Vous ne pouvez pas vous en servir pour une attaque à outrance (ou toute autre action qui vous autorise plusieurs attaques), pour effectuer plus d'une attaque par round ou pour effectuer une attaque d'opportunité.

Précision

Les armes dotées de la propriété spéciale précision peuvent être efficaces à très longue portée si on les utilise correctement. Si vous visez avec une telle arme par une action de mouvement puis que vous tirez au cours du même tour, utilisez la valeur indiquée avec cette propriété spéciale pour son facteur de portée. Vous avez toujours la possibilité d'utiliser une arme de précision normalement mais uniquement sur la distance indiquée dans la colonne portée.

Rechargement rapide

Vous pouvez recharger votre arme en même temps que votre action d'attaque au lieu de devoir utiliser une action de mouvement.

LES EFFETS DES COUPS CRITIQUES

Si vous obtenez un 20 naturel à votre jet d'attaque et que le total est supérieur ou égal à la CA de votre cible, vous infligez un coup critique. Cela signifie que vous lancez deux fois les dégâts (en ajoutant à chaque jet vos bonus normaux y compris les dégâts additionnels dus à des propriétés ou capacités spéciales). Puis vous additionnez les deux résultats pour déterminer le nombre de dégâts infligés.

Certaines armes infligent un effet critique supplémentaire quand vous infligez un coup critique. Ces effets sont décrits ci-après.

Assourdissement

La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être assourdie (voir page 273) pendant 1d4 minutes.

Blessure

Effectuez un jet sur la table 7-11 : Blessures. La cible doit réussir le jet de sauvegarde associé à la blessure (s'il y en a un) ou subir l'effet indiqué. Si la créature n'est pas dotée du membre ou de l'organe indiqué, utilisez la localisation générale.

Blessure grave

Effectuez deux jets sur la table 7-11 : Blessures et choisissez un des deux résultats. La cible peut toujours tenter le jet de sauvegarde associé.

Chancelant

La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être chancelante (voir page 277) pendant 1 round.

Combustion

La cible est sujette à l'état enflammé (voir page 275).

Corrosion

La cible subit des dégâts corrosifs égaux à la valeur indiquée. C'est l'équivalent de l'état enflammé mais elle subit des dégâts d'acide et non des dégâts de feu.

Étourdissement

La cible est étourdie (voir page 276) pendant 1 round.

Hémorragie

La cible est sujette à l'état hémorragie (voir page 276).

Injection DD +2

Si l'arme est utilisée pour administrer un poison ou une drogue quelconque, le DD pour le jet de sauvegarde contre ce poison est augmenté de +2 en cas de coup critique.

Propagation

L'énergie libérée par l'attaque se propage à une seconde cible. Cette cible secondaire doit être située dans un rayon de 3 mètres de la cible primaire et doit être celle qui en est la plus proche (si plusieurs créatures sont équidistantes, vous choisissez). Les dégâts infligés à la cible secondaire sont indiqués avec la propriété spéciale propagation. Ces dégâts ne sont pas multipliés par un coup critique et sont du type infligé par l'arme.

Renversement

La cible tombe (voir page 273).

TABLE 7-11 : BLESSURES

D20	LOCALISATION	JET DE SAUV.	EFFET
1-10	générale	—	Hémorragie 1d6
11-13	Œil (sens)	Réf	Œil perdu, -2 en Perception
14-15	Jambe (motricité)	Vig	Membre tranché, -10 en vitesse au sol
16-17	Bras (manipulation)	Réf	Membre tranché, perte d'une main
18-19	Organe vital	Vig	affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con
20	Tête	Vig	Étourdi 1 round

DESCRIPTIONS DES ARMES

Les caractéristiques de chacune des armes suivantes sont indiquées sur la table des armes correspondante. Elles sont généralement présentées par catégorie en fonction de leur type et du type de dégâts qu'elles infligent, dégâts qui peuvent avoir des règles qui s'appliquent à l'ensemble de ces armes (comme les armes à laser ou à plasma). Parmi les autres catégories on trouve les grenades (voir ci-dessous), les armes avec la propriété spéciale agent (voir page 185) et celles qui n'entrent dans aucune catégorie (voir Les armes sans catégorie page 187). Les munitions sont décrites page 190.

Armes à plasma

Un gaz surchauffé ou chargé par électromagnétisme se transforme en plasma ionisé qui est libéré par ces armes en un tir contrôlé. Le plasma ionisé inflige des dégâts à la fois de feu et d'électricité et affecte aussi bien la chair que le métal. Les rayons de plasma peuvent être projetés, comme avec une arme de tir, ou confinés et stabilisés autour de la lame d'une arme de corps à corps.

Les fidèles de Sarenrae utilisent différents termes, aujourd'hui connus de tous, pour désigner l'intensité des épées à plasma en fonction de la chaleur qu'elles émettent. L'arme à plasma la plus chaude et la plus mortelle est l'étoile bleue suivie de l'étoile blanche, l'étoile jaune, l'étoile rouge et, enfin, les armes à plasma tactiques.

Canon à plasma (étoile bleue, étoile rouge, étoile blanche, étoile jaune)

Les canons à plasma libèrent de puissantes décharges explosives de plasma ionisé. Ils sont difficiles à utiliser et ont une portée assez courte pour une arme lourde mais leur impact a un effet dévastateur.

Doshko à plasma (étoile bleue, étoile rouge, étoile blanche, étoile jaune)

Pour la version à plasma de ces armes traditionnelles vesk, on utilise les mêmes termes que les autres armes à plasma pour définir ses différentes intensités.

Épée à plasma (étoile bleue, étoile rouge, étoile blanche, étoile jaune, tactique)

Un générateur de plasma est intégré à la garde de l'épée. Un revêtement en céramique résistante focalise le rayon qui est contenu par un champ de force localisé soit en un faisceau droit, soit le long d'une lame magnétisée. Quand l'épée n'est plus alimentée, le rayon de plasma disparaît.

Fusil à plasma (étoile bleue, étoile rouge, étoile blanche, étoile jaune)

Un fusil à plasma projette un long rayon continu de plasma ionisé qui traverse les objets et les adversaires sur sa trajectoire.

Lance-plasma (étoile bleue, étoile blanche)

Un lance-plasma projette sur une cible un trait de plasma ionisé. C'est une arme bénéficiant d'une bonne portée et qui est plus facile à utiliser qu'un fusil ou un pistolet à plasma mais elle ne frappe qu'une seule cible.

Pistolet à plasma (étoile bleue, étoile rouge, étoile blanche, étoile jaune)

Un pistolet à plasma libère un rayon continu de plasma ionisé jusqu'à une portée relativement courte. Le plasma peut continuer à brûler après avoir touché sa cible.

Armes à projectiles

Ces armes projettent des projectiles solides comme des balles ou des roquettes. Même si ce sont des armes relativement désuètes, elles fournissent encore aux voyageurs et aux marchands une bonne puissance de feu à un prix raisonnable.

Arbalète (évolué, double, élite, paragon, tactique)

Cette arme ressemble à un fusil avec une pièce transversale près de l'extrémité du canon. Elle projette des flèches mécaniquement. On peut également utiliser des flèches explosives.

Canon à réaction (évolué, élite, lourd, léger, paragon, tactique)

Ancienne arme vesk encore très populaire, le canon à réaction utilise des matériaux et des technologies modernes pour transférer l'énergie produite par le recul de l'arme directement sur le projectile, ce qui en fait une arme lourde extrêmement dévastatrice.

Canon stellaire (lourd, léger)

Un canon stellaire est un canon portable qui tire des munitions explosives remplies d'un nuage de fléchettes qui mettent en pièce les cibles proches. Ces armes ont une portée limitée mais elles infligent de terribles dégâts sur de vastes zones.

Fusil à dispersion (mitraille, impact, d'arrêt, utilitaire, vortex)

Un fusil à dispersion projette une nuée de projectiles fragmentés infligeant des dégâts à tout ce qui se trouve à portée. Le canon court du fusil à dispersion d'arrêt le rend plus facile à dissimuler. Les modèles mitraille, impact et vortex sont conçus pour infliger plus de dégâts.

Fusil à fléchettes corrosives (double, complexe, tactique)

Un fusil à fléchettes corrosives est doté d'un réservoir en polymère non réactif qui peut être rempli avec n'importe quel type d'acide. Le processus de rechargement automatique remplit d'acide les fléchettes quand elles sont introduites dans la chambre de tir. Les fusils doubles tirent deux fléchettes en même temps tandis que les fusils complexes contiennent des doses concentrées d'acide.

Fusil à générateur X (évolué, élite, paragon, tactique)

Cette arme doit son nom à son générateur externe, un pack d'énergie qui alimente le rechargement automatique de l'arme. Ce sont des armes très répandues dans les bases fortifiées et les grands cantonnements armés.

Fusil automatique

Modèle automatique du fusil de base, cette arme continue à tirer tant qu'on presse la détente et qu'il reste des munitions dans le chargeur.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Fusil chercheur (évolué, élite, paragon, tactique)

Les fusils chercheurs sont des armes à un coup. Cette arme doit son nom aux explorateurs Iashuntas Korashas qui apprécient sa fiabilité quand ils sont en territoire hostile.

Fusil de chasse

Ce fusil est principalement utilisé pour se protéger et pour chasser. Les modèles les plus évolués sont utilisés par les armées.

Fusil de combat

Ce fusil utilitaire est apprécié des mercenaires qui ne recherchent pas des armes tape-à-l'œil.

Fusil gyrojet (évolué, élite, paragon, tactique)

C'est l'équivalent en arme longue du pistolet gyrojet. Il propulse des mini-roquettes avec une puissance dévastatrice.

Fusil magnétar (évolué, élite, paragon, tactique)

Le fusil magnétar propulse à très haute vitesse des projectiles métalliques grâce à un champ magnétique. Avec peu de parties mobiles qui peuvent casser, c'est une arme performante appréciée des explorateurs.

Fusil œil de shirren (évolué, élite, paragon, tactique, warp)

Cette arme tire son nom de leur viseur qui ressemble à un œil de shirren. Elle est cependant rarement fabriquée par des entreprises de cette race. Ces fusils sont des armes extrêmement précises et ils sont appréciés par les tireurs d'élite.

Mitrailleuse (lourde, légère, moyenne, escouade)

Les modèles de mitrailleuses les plus simples et les plus pratiques sont connus sous le nom d'armes d'escouade car ils sont très populaires au sein de groupes de mercenaires. Les mitrailleuses légères, moyennes et lourdes demeurent des armes lourdes fiables en raison de leur mode automatique et des dégâts qu'elles infligent.

Pistolet gyrojet (évolué, élite, tactique)

Les pistolets gyrojet projettent des mini-roquettes qui frappent leur cible avec une puissance suffisante pour les projeter à terre. Ce sont des armes légèrement plus volumineuses que les pistolets semi-automatiques et leur canon est renforcé.

Pistolet semi-automatique (évolué, élite, paragon, tactique)

Le mécanisme semi-automatique de ce pistolet éjecte automatiquement les balles utilisées et en charge de nouvelles dans le canon tant qu'il en reste dans le chargeur.

Armes choc

Les armes choc émettent de puissantes décharges électriques qui peuvent blesser et potentiellement étourdir des adversaires. Les armes à distance utilisent un laser de faible puissance pour diriger les arcs électriques projetés. Ces arcs peuvent également se propager à des cibles secondaires proches ce qui en fait des armes idéales pour étourdir un groupe d'ennemis. En règle générale, les modèles tempête sont les plus puissants, suivis des modèles orage, aurora et statique.

Fusil arc (aurora, statique, orage, tempête)

Les fusils arc tirent des décharges électriques mortelles et ont une plus longue portée que les pistolets. Comme ces derniers, les fusils peuvent étourdir les cibles qui ne sont pas directement tuées par les dégâts électriques.

Fusil choc (aurora, statique, orage, tempête)

Un fusil choc libère une décharge d'énergie électrique concentrée qui explose à l'impact et génère une tempête électrique qui peut blesser et étourdir quiconque se trouve dans sa zone d'effet.

Fusil pulseur

Le fusil pulseur projette une décharge de faible voltage sur sa cible et il a une portée plus importante que le modèle à une main. La décharge peut sonner la victime et inflige des dégâts non létaux.

Générateur d'arcs (évolué, tactique)

Un générateur d'arcs projette un cône d'énergie électrique qui peut blesser et étourdir toutes les cibles dans la zone d'effet. Les générateurs évolués ont une portée supérieure et sont utilisés par les forces armées pour neutraliser des groupes d'ennemis.

Matraque choc (aurora, statique, orage, tempête)

Cette matraque en polycarbonate est dotée d'une poignée latérale et d'une surface couverte d'électrodes afin de générer des décharges électriques.

Pistolet arc (aurora, statique, orage)

Les pistolets arc tirent de puissantes décharges d'électricité mortelles sur des cibles distantes. Ils sont dotés d'un émetteur à deux volets qui dirige la décharge électrique et d'une chambre volumineuse qui contient le condensateur.

Pistolet pulseur

Version plus petite du pistolet arc, le pistolet pulseur projette une décharge de faible intensité sur sa cible. Cette décharge étourdit la victime sans lui infliger de sérieux dégâts.

Armes cryogéniques

Les armes cryogéniques projettent un gaz tellement froid qu'il peut blesser ou même neutraliser une cible. Le gaz est stocké dans un réservoir cryogénique fixé à l'arme. Tandis que les modèles primitifs se contentaient de pulvériser ces substances chimiques comme un lance-flammes, les modèles les plus modernes projettent un faisceau de confinement qui permet d'utiliser ces particules mortelles contre des cibles à une distance impressionnante. La plupart des armes cryogéniques rechargent automatiquement leur réservoir de substances réactives en puisant et en traitant différents gaz atmosphériques. Aussi, seules des batteries sont nécessaires pour que l'arme continue à être alimentée.

Un des modèles d'armes cryogéniques les plus populaires est la gamme des armes zéro qui regroupe des canons zéros, des pistolets et des fusils. Les armes cryogéniques avalanche sont les plus froides et les plus dangereuses, suivies des armes de type blizzard, de type grêle et enfin de type engelure.

Canon zéro (évolué, élite, tactique)

Un canon zéro projette à partir de son générateur un rayon réfrigérant en ligne droite qui affecte toutes les cibles sur sa trajectoire. Les deux réservoirs sur la crosse de cette arme contiennent des liquides chimiques réfrigérants qui produisent une violente réaction endothermique quand ils se mélangent dans le fût isolé.

Cryo-pique (évolué, Tactique)

Le manche d'une cryo-pique est une longue tige en aluminium ou en acier au carbone avec une poignée ajustable en caoutchouc. Cette arme projette à partir de sa pointe un gaz réfrigéré, ce qui en fait une arme réfrigérante.

Fusil zéro (avalanche, blizzard, engelure, grêle)

Les fusils zéro sont dotés de longs canons volumineux et ont tendance à avoir une partie avant assez lourde. Ceci est principalement dû au réservoir situé au-dessus du canon qui contient les substances réfrigérantes.

Pistolet zéro (avalanche, blizzard, engelure, grêle)

Les pistolets zéro sont dotés d'une poignée lestée afin de contrebalancer le poids de leur canon inhabituellement lourd. Un cylindre situé au-dessus du canon contient et libère les fluides réfrigérants.

Armes d'agent

Les armes de corps à corps d'agent sont d'une conception très simple mais elles sont capables d'infliger des dégâts de manière précise quand elles sont maniées par un combattant entraîné. Un agent peut utiliser son aptitude de classe feinte offensive avec une arme ayant la propriété spéciale agent. De plus, n'importe quel personnage peut ajouter son modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force pour ses jets d'attaque au corps à corps avec ces armes.

Couteau (survie, tactique)

Ces couteaux très légers peuvent être utilisés aussi bien pour le combat que pour des tâches plus banales. La plupart sont dotés d'une lame fixe en acier au carbone ou en céramique avec un seul tranchant. Ils sont généralement traités contre la corrosion. Les couteaux tactiques ont une grande lame à double tranchant, souvent avec une partie dentelée près du manche. Ils peuvent être à lame fixe ou à lame pliable mais quel que soit style que l'on préfère, les deux modèles sont identiques en termes de prix, de poids et de dégâts.

Dague (moléculaire, lame ultrafine, lame zéro)

La finesse et la légèreté des dagues en font des armes faciles à transporter et à dissimuler. Les dagues ultrafines sont dotées d'une lame à double tranchant. Les dagues à lame zéro, fabriquées grâce à la technologie quantique, ont un tranchant si fin que leur contour est indistinct. La lame d'une dague moléculaire semble translucide, comme si elle était constituée de verre, et ses particules vibrantes lui permettent de trancher presque n'importe quelle substance. La plupart des dagues peuvent avoir une lame fixe, repliable ou rétractable.

Incapaciteur

Quand cette matraque gris sombre antireflet touche sa cible, elle libère une décharge électrique qui peut la faire chanceler.

Matraque (évoluée, tactique)

Une matraque est constituée d'une fine tige métallique avec, généralement, une poignée en caoutchouc. Une matraque tactique peut être utilisée pour infliger des coups très précis et des dégâts contondants. Une matraque évoluée, utilisée par les mercenaires d'élite et les services de sécurité des entreprises, est souvent dotée d'un segment supplémentaire, ainsi que d'une extrémité lestée qui peut être mise sous tension pour un plus grand impact qu'une matraque tactique.

Pacificatrice

Cette matraque de combat de haute technologie, connue sous le nom de pacificatrice, est une tige métallique légère qui libère une décharge suffisamment puissante pour faire s'effondrer une cible.

Armes incendiaires

Les armes incendiaires infligent des dégâts de feu sans utiliser un laser ou du plasma. Ces traits de feu sont souvent générés par des

bobines surchauffées ou par l'ignition d'un gaz mais les fabricants d'armes peuvent imaginer d'autres méthodes. Ces armes ont souvent la particularité d'enflammer leur cible, ce qui inflige des dégâts de combustion en plus des dégâts de feu quand l'attaque est particulièrement bien réussie.

Au lieu de batteries, la plupart de ces armes utilisent comme munitions un mélange réactif d'hydrocarbures appelé essence.

Doshko ardent (braise, incendiaire, brasier, solaire)

Quand on l'active, la lame est chauffée par des bobines intégrées. Le doshko inflige des dégâts de feu et peut provoquer de terribles blessures.

Épée du feu céleste (brasier, tactique)

À l'origine, ces épées étaient désignées par leur code de fabrication, BSB-1750. Mais elles doivent leur nom à leur popularité au sein de la Légion du feu céleste. Des trous permettant de libérer du gaz enflammé sont alignés sur un des tranchants de la lame creuse. Quand l'arme est alimentée, un champ magnétique confine le gaz et l'embrase en un halo de feu ardent.

Fusil lance-flammes

Le canon du fusil lance-flammes crache un trait de feu.

Lance-flammes (dragon, cerbère, Ifrit, phénix, salamandre)

Ces lance-flammes portables sont constitués d'une sorte de fusil lourd relié à un réservoir d'essence de grande taille incorporé à la crosse de l'arme.

Pistolet lance-flammes

Le canon du pistolet lance-flammes crache un trait de feu.

Pistolet lance-fusées, survie

Un pistolet lance-fusées est utilisé pour signaler un danger ou demander de l'aide. Bien qu'il ne soit pas conçu pour le combat, les fusées de détresse peuvent infliger des dégâts de feu à courte portée.

Armes laser

Les armes laser émettent des rayons de lumière hautement concentrés qui infligent des dégâts de feu. Ces rayons peuvent traverser le verre et d'autres barrières physiques transparentes en infligeant des dégâts à ces obstacles. Les lasers sont bloqués par les barrières d'énergie ou de force magique. Les créatures invisibles ne subissent pas de dégâts car les lasers les traversent sans danger. Le brouillard, la fumée et d'autres types de nébulosités octroient aussi bien un camouflage qu'un abri contre les attaques laser. Les lasers ne sont pas affectés par l'obscurité mais ils ne fournissent aucune luminosité.

Ces armes utilisent divers procédés pour concentrer les rayons de lumière afin qu'ils aient une intensité mortelle. Certaines sont équipées de cristaux à facettes tandis que d'autres ont recours à du gaz ionisé ou à des particules chimiques.

Artillerie laser (aphélie, azimut, corona, parallaxe, périhélie, zénith)

Les artilleries laser sont des armes lourdes conçues pour être efficaces contre des cibles solides ou blindées telles que les véhicules et les bunkers ennemis.

Artillerie laser automatique (évoluée, élite, tactique)

Bien qu'elle n'ait pas la puissance de pénétration d'une artillerie laser, une artillerie laser automatique peut libérer un tir soutenu de

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

rayons laser. Elle utilise un dispositif de lentilles rotatives pour éviter que la chaleur intense du tir soutenu ne fasse fondre le mécanisme.

Fusil laser (aphélie, azimut, corona, parallaxe, périhélie, zénith)

Avec son canon court fendu et ses renforts internes, un fusil laser est une arme robuste et fiable.

Fusil laser automatique (évolué, élite, tactique)

Cette arme peut tirer en mode automatique en libérant une rafale de lasers dans un cône.

Pistolet laser (aphélie, azimut, corona, parallaxe, périhélie, zénith)

Le pistolet laser est peut-être l'arme légère la plus répandue auprès des explorateurs, des gardes, des mercenaires et des marchands. Ce sont des armes légères et fiables qui infligent des dégâts significatifs.

Armes soniques

Les armes soniques libèrent des ondes à des fréquences qui peuvent blesser ou neutraliser des ennemis. La plupart d'entre elles sont soit des « appareils basse-fréquence » (ABF) soit des « appareils haute-fréquence » (AHF) en fonction des fréquences utilisées.

Faucheur de rue (AHF, ABF, tonnerre)

Le faucheur de rue est une arme sonique conçue pour émettre une onde de basse intensité afin de faire reculer sa cible. L'arme peut être surchargée pour émettre une onde sonique suffisamment puissante pour renverser sa cible.

Fusil sonique (banshee, AHF, ABF, tonnerre)

Un fusil sonique tire une décharge sonique suffisamment puissante pour assourdir ses cibles en plus de les blesser. Le canon de cette arme est assez court et elle est souvent équipée d'un trépied en forme de U pour améliorer la stabilité du faisceau.

Gantelet pulseur (banshee, AHF, ABF, tonnerre)

Quand un gantelet pulseur frappe sa cible, il libère une onde sonique qui peut la renverser. Ces gantelets sont constitués d'un nylon très résistant avec des renforts aux jointures.

Hurlleur (AHF, ABF, tonnerre)

Un hurlleur est un appareil circulaire en métal avec deux poignées sur l'arrière. Le devant de l'appareil projette un cône d'énergie sonique qui peut blesser et assourdir toutes les cibles situées dans la zone d'effet de l'arme.

Pistolet sonique (banshee, AHF, ABF, tonnerre)

Les pistolets soniques ont un canon trapu à l'extrémité d'une chambre de résonance concave qui amplifie et dirige la décharge sonique. Ils utilisent des sons de haute intensité pour briser les molécules.

Cristaux de combat solariens

Ces cristaux sont utilisés par les solariens pour accroître l'efficacité de leurs armes solaires. Les règles complètes concernant leur usage sont détaillées dans Types d'armes page 169.

Cristal boson-W (supérieur, inférieur, mineur, standard, pur)

Un cristal boson-W amplifie les dégâts bruts d'une arme.

Cristal gluonique (supérieur, inférieur, mineur, standard, pur)

Un cristal gluonique génère un champ entropique le long de l'arme qui peut provoquer de terribles blessures.

Cristal gravitationnel (supérieur, inférieur, mineur, standard, pur)

Un cristal gravitationnel amplifie l'impact d'une arme et inflige des dégâts supplémentaires tout en pouvant renverser sa cible.

Cristal photonique (supérieur, inférieur, mineur, standard, pur)

Un cristal photonique accompagne un coup porté d'énergie photonique compressée et inflige des dégâts supplémentaires de feu tout en pouvant enflammer la victime.



Grenades

Les grenades sont des armes de jet qui, en atteignant leur cible, explosent et affectent tout ce qui se trouve dans leur zone d'effet. Sur la table 7-7 : grenades sont indiqués les rayons d'action des explosions. Certaines grenades ont des effets supplémentaires comme l'aveuglement ou l'enchevêtrement qui s'appliquent aux créatures dans la zone d'effet qui ratent leur jet de Réflexes. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du niveau d'objet de la grenade + votre modificateur de Dextérité. Tout malus que vous subissez à votre jet d'attaque s'applique aussi au DD de ce jet de sauvegarde.

Grenade à fragmentation (I-VIII)

Une grenade à fragmentation explose en projetant autour d'elle une nuée de fragments.

Grenade aveuglante (I-IV)

Quand elle explose, une grenade aveuglante libère un flash aveuglant.

Grenade choc (I-V)

Une grenade choc libère à l'impact, une décharge d'énergie électrique.

Grenade collante (I-III)

Une grenade collante explose en projetant de la résine adhésive.

Grenade cryogénique (I-IV)

Les grenades cryogéniques libèrent à l'impact un nuage de substances chimiques qui se transforment aussitôt en particules réfrigérantes.

Grenade fumigène

Une grenade fumigène n'inflige aucun dégât directement ; au lieu de cela, elle libère un nuage d'une épaisse fumée. Tout personnage qui inhale cette fumée doit réussir un jet de Vigueur à chaque round (DD = 15 + 1 par test déjà effectué) ou passer ce round de combat à étouffer et à tousser. Il ne peut rien faire d'autre. Un personnage qui étouffe pendant deux rounds consécutifs subit 1d6 points de dégâts

non létaux (les systèmes de protection environnementale des armures intégrales permettent d'éviter cet effet). Quel que soit le type d'armure dont est équipé un personnage, la fumée limite la vision et confère un camouflage à quiconque se trouve dans le nuage.

Grenade hurlante (I-IV)

Quand elle explose, une grenade hurlante émet un hurlement strident d'énergie sonore.

Grenade incendiaire (I-VI)

Une grenade incendiaire explose en pulvérisant autour d'elle du plasma surchauffé.

Armes sans catégorie

Les armes suivantes n'appartiennent à aucune autre catégorie et elles suivent les règles normales des armes à moins que le contraire ne soit précisé dans leur description.

Arc

Les arcs à poulies modernes sont constitués d'un alliage d'aluminium pour être plus légers et plus résistants. La corde est en polyéthylène haute performance. Les arcs utilisent les flèches comme munitions dont les flèches explosives.

Attaque sans arme

Une attaque sans arme peut être effectuée avec n'importe quel membre ou appendice. Ce type d'attaque inflige des dégâts non létaux et ces dégâts sont considérés comme infligés par une arme pour les effets qui vous donnent un bonus aux jets de dégâts des armes.

Bâton (combat, carbone, photonique, réflecteur, sentinelle)

Les bâtons sont des armes longues et flexibles lestées à une extrémité pour renforcer la puissance d'impact. La plupart sont en aluminium ou en fibre de verre bien qu'on en trouve encore certains en bois. Les bâtons de type sentinelle et réflecteur sont fabriqués avec un matériau conducteur et délivrent des décharges de basse intensité qui sont douloureuses et peuvent étourdir un adversaire. Le bâton photonique est doté d'un noyau de gel photonique instable qui augmente drastiquement sa masse à chaque fois qu'il frappe une surface.

Doshko (évolué, lame dimensionnelle, moléculaire, tactique, lame ultrafine, lame zéro)

Arme traditionnelle des vesks, les dohkos sont composés d'une à quatre lames triangulaires fixées en ligne à un long manche. C'est une

arme idéale pour frapper par-dessus les défenses adverses et pour parer et bloquer les armes ennemies. Son maniement est un art très respecté dans la société traditionnelle vesk mais le doshko est aussi utilisé comme une sorte de hache par les autres races. Traditionnellement, ils sont fabriqués en acier mais ces dernières décennies, on les fabrique avec des techniques métallurgiques modernes et même en ayant recours à la technologie quantique pour améliorer leurs performances.

Les lames ultrafines des dohkos ont l'air extrêmement fragiles mais sont particulièrement tranchantes. Le fil d'une lame zéro est indistinct tandis qu'un doshko moléculaire a une lame translucide. La surface visible d'une lame dimensionnelle est très étroite mais l'aura solide qui l'enveloppe en fait une arme redoutable.

Écharpeuse

Moins chère et moins élégante qu'une épée de duel éventreuse, une écharpeuse se rapproche plus d'une tronçonneuse industrielle qu'autre chose, avec un générateur qui alimente sa chaîne dentelée autour de sa lame.

Épée de duel (lame vibrante, moléculaire, éventreuse, tactique, lame ultrafine)

Alors que les épées de duel sont fabriquées pour être esthétiques et sont souvent considérées comme des armes traditionnelles ou symboliques d'une fonction ou d'un titre, de nombreux combattants apprennent encore à les manier pour en faire des armes mortelles. Les lames à énergie vibrantes et éventreuses de ces épées de duel en font des armes dangereuses de l'époque moderne. Les épées moléculaires, bien que non alimentées en énergie, utilisent un champ de disruption moléculaire le long de leur lame qui leur permet de trancher presque n'importe quelle matière. L'arme doit être rangée dans un fourreau magnétique qui n'est jamais en contact avec la lame.

Épée longue

Une épée longue est constituée d'une lame droite à double tranchant et d'une garde. Les armes modernes de ce type sont constituées d'acier inoxydable, d'acier au carbone ou, plus rarement, d'un matériau spécial comme le titane ou de la bainite.

Épée longue (microdentelée, ultradentelée)

À l'œil nu, l'unique tranchant de cette arme a l'air lisse et homogène mais il est en fait constitué de milliers de dentelures microscopiques. Ces dentelures déchirent la matière organique provoquant d'importants dégâts et des hémorragies.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



DOSHKO À PLASMA, ÉTOILE ROUGE

TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)

CATÉGORIE : plasma

DÉGÂTS : 1d10 E & F

CRITIQUE : Blessure grave



ÉCHARPEUSE

TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)

CATÉGORIE : –

DÉGÂTS : 1d12 T

CRITIQUE : hémorragie 1d8



MATRAQUE CHOC, STATIQUE

TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)

CATÉGORIE : choc

DÉGÂTS : 1d12 E

CRITIQUE : Arc 1d4



ÉPÉE À PLASMA, TACTIQUE

TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)

CATÉGORIE : plasma

DÉGÂTS : 2d8 E & F

CRITIQUE : blessure grave



ÉPÉE À PLASMA, ÉTOILE JAUNE

TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)

CATÉGORIE : plasma

DÉGÂTS : 5d8 E & F

CRITIQUE : blessure grave



ÉPÉE DU FEU CÉLESTE, TACTIQUE

TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)

CATÉGORIE : incendiaire

DÉGÂTS : 2d4 F

CRITIQUE : combustion 1d8



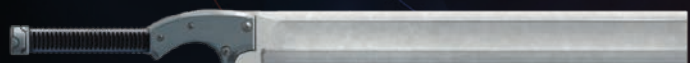
ÉPÉE LONGUE, MOLÉCULAIRE

TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)

CATÉGORIE : –

DÉGÂTS : 10d8 T

CRITIQUE : –



HACHEUSE

TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)

CATÉGORIE : –

DÉGÂTS : 4d10 T

CRITIQUE : hémorragie 2d8



LAME DE DÉVASTATION, DÉMOLITION

TYPE : Arme de corps à corps évoluée (deux mains)

CATÉGORIE : –

DÉGÂTS : 2d8 T

CRITIQUE : –



ÉPÉE DE DUEL, MOLÉCULAIRE

TYPE : Arme de corps à corps simple (une main)

CATÉGORIE : –

DÉGÂTS : 10d6 T

CRITIQUE : –



ÉPÉE DE DUEL, TACTIQUE

TYPE : Arme de corps à corps simple (une main)

CATÉGORIE : –

DÉGÂTS : 1d6 T

CRITIQUE : –

Épée longue, frittée

Une épée frittée est constituée de céramique compactée qui permet de fabriquer une lame résistante et tranchante.

Épée longue, lame ultrafine

La lame à double tranchant de cette épée est constituée d'un métal dense qui lui assure un certain tranchant et qui donne plus de force à l'impact. La lame semble exceptionnellement fine et légère malgré les dégâts qu'elle peut infliger.

Épée longue, lame zéro

Fabriquée grâce à la technologie quantique, la lame de cette épée semble floue à cause de la finesse exceptionnelle de son tranchant.

Épée longue, moléculaire

Les molécules de cette épée longue ont été artificiellement perturbées générant ainsi un champ de disruption dévastateur le long de la lame. L'arme doit être rangée dans un fourreau magnétique pour éviter de se couper ou de se blesser en la touchant par mégarde.

Épée longue, tranchant dimensionnel

Technologie ultime en matière de métallurgie et mise au point par une entreprise appartenant à la Holding des clans Ulrikka, la lame à tranchant dimensionnel ressemble à un long stylet enveloppé d'une aura en forme de lame. Cette aura est solide au toucher et peut trancher presque n'importe quel matériau.

Filet en fibres de nylon

Fabrique avec des fibres spécialisées de nylon qui se contractent quand on se débat, ce filet est lesté sur ses bords pour faciliter la capture de ses cibles. Un filet n'inflige aucun dégât mais peut enchevêtrer ses cibles.

Fouet tactique (engourdissant, standard)

Un fouet tactique est constitué d'une lanière en nylon renforcée de fibres de carbone. À l'origine, cette arme était utilisée par les organisations militaires pour contrôler les foules mais les explorateurs et les mercenaires ont appris à l'apprécier. Quand un fouet engourdissant touche sa cible, il libère un choc électrique de basse intensité qui se propage tout le long de la lanière. Ce choc est trop faible pour infliger des dégâts mais il peut étourdir une cible.

Fusil hypodermique

Comme le pistolet hypodermique, cette arme peut être équipée de munitions contenant un médicament ou un poison. La portée du fusil est beaucoup plus importante que celle du pistolet.

Gant de combat (ceste, gravitationnel, nova, énergie)

Les gants de combat sont peu onéreux et populaires auprès des mercenaires et des gardes. Ces gants en toile de nylon résistante ou en para-aramide sont dotés d'une plaque lestée recouvrant les jointures des doigts. Le fait d'avoir enfilé des gants de combat n'empêche pas de tenir d'autres objets ou d'autres armes mais, dans ce cas, on ne peut utiliser les gants pour combattre.

Gantelet injecteur

Ces gantelets ont, à l'origine, été conçus comme des instruments médicaux mais ils ont été largement modifiés pour pouvoir être utilisés en combat. Une cartouche plate contenant une substance injectable (comme un médicament ou du poison) est insérée dans une

fente sur l'index du gant où elle est reliée à une aiguille rétractable. Dès que l'index rencontre la moindre résistance, l'aiguille en jaillit et injecte son contenu. On rentre l'aiguille dans son compartiment en l'appuyant contre une surface dure (ce qui peut être fait avec la même action que pour son rechargement).

Gourdin

Un gourdin peut être n'importe quelle sorte d'instrument oblong et contondant avec une poignée pour le manier. Il peut être constitué de bois, de pierre ou de matériaux similaires. Il existe aussi des gourdins en métal et ils sont généralement creux pour éviter qu'ils ne soient trop lourds. Certains Capitaines libres appellent leurs gourdins des cabillots bien que ces objets archaïques ne soient plus utiles sur un vaisseau spatial.

Hacheuse

Le tranchant de la hacheuse a été conçu avec une technologie avancée de micro-piqûres qui la transforme en un véritable hachoir au niveau moléculaire capable d'infliger des dégâts atroces. Sa lame est tellement tranchante que la plupart des fabricants ne voient pas l'intérêt de la tailler en pointe.

Lame de dévastation (apocalypse, ruine, démolition)

Les énormes lames de dévastation sont des épées à deux mains qui infligent d'effroyables blessures. En raison de leur taille et de leurs décorations souvent en forme de pointes, ce ne sont pas des armes très subtiles et discrètes.

Lamétoile (accélérée, tranchant dimensionnel, fulgurante, frittée, tactique)

Quatre lames métalliques effilées sont disposées autour de l'anneau central de la lamétoile, qui peut être lancée ou utilisée au corps à corps. Les lamétoiles accélérées ou fulgurantes sont dotées d'un système de diffusion d'un gaz qui les enflamme quand elles sont utilisées. Une lamétoile avec un tranchant dimensionnel est auréolée d'une aura solide ; ce type d'armes est fabriqué avec les technologies de pointe dans le domaine de la métallurgie. Pour les lamétoiles frittées, les lames métalliques sont remplacées par des plaques de céramique compressée.

Lance (lame vibrante, gravitationnelle, sentinelle, tactique, lame zéro)

Il existe différents modèles de lances. Celles à lame vibrante vibrent à très haute fréquence. Une lame zéro est conçue avec une technologie quantique pour obtenir un tranchant si fin qu'il semble indistinct. La lance gravitationnelle est équipée d'un minuscule générateur de champ gravitationnel pour accélérer la vitesse de l'arme au moment de l'impact.

Lance-grenades LIN (mercenaire, escouade)

Le LIN (acronyme pour « lanceur individuel neutronique ») est le modèle le plus répandu de lance-grenades. Il peut utiliser n'importe quelles sortes de grenades qui sont chargées une par une et ne sont pas stockées dans un chargeur. Vous pouvez charger l'arme avec différents types de grenades et vous pouvez choisir laquelle tirer avec la même action d'attaque.

Lance-missiles LMI

Le lance-missiles LMI (acronyme pour « lance-missiles individuel ») est l'arme de ce type la plus répandue du marché. Il utilise des missiles comme munitions et il faut se référer aux dégâts infligés par le type de missile choisi.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Marteau (assaut, comète, puits gravitationnel, météore)

Un marteau d'assaut est doté d'une tête en métal très lourde avec une poignée assez légère en aluminium ou en polycarbonate. Les têtes des marteaux peuvent être personnalisées pour avoir un certain aspect ou même un logo gravé sur leur surface. Les marteaux comète, puits gravitationnel et météore sont dotés d'une tête lestée ou d'une tête pneumatique qui permet d'augmenter la puissance des coups.

Marteau d'arme (évolué, mach I, mach II, mach III, tactique)

La tête d'un marteau d'arme est fixée sur un très long manche. L'alongement supplémentaire dont on bénéficie permet de manier cette arme avec une grande amplitude et donc d'infliger plus de dégâts.

Mono-fouet

Conçu pour infliger le maximum de dégâts, un mono-fouet est tissé avec des fibres de mono-filaments renforcées avec des particules de carbone. Lesté à une extrémité et déroulé à partir d'une robuste poignée en fibres de carbone, il peut effectuer des lacerations chirurgicales sans avoir besoin d'une grande force. Les blessures infligées sont tellement nettes que, parfois, les victimes ne se rendent même pas compte qu'elles ont perdu un membre avant d'être terrassées par la perte de sang.

Pique (évolué, élite, tactique)

La pique est constituée d'une pointe en aluminium, acier inoxydable ou acier au carbone fixée à une hampe en métal léger ou en polycarbonate.

Pistolet hypodermique

Arme très appréciée des assassins et des toubibs de terrain, le pistolet hypodermique utilise un champ magnétique ou un gaz pressurisé pour projeter des fléchettes qui injectent une substance à leur cible. On peut utiliser des munitions contenant soit un médicament, soit du poison.

Sabre (lame vibrante, acier au carbone, tranchant dimensionnel, lame ultrafine)

Ces sabres élégants sont symboliques de tout bon duel. Les sabres en acier au carbone s'enfoncent profondément dans la chair provoquant des blessures hémorragiques. Les lames ultrafines semblent fragiles mais elles sont aussi solides que celles en acier au carbone et particulièrement tranchantes. Les lames vibrantes vibrent quand elles sont alimentées en énergie et elles déchirent la chair en provoquant des dégâts hémorragiques supplémentaires. Les sabres à tranchant dimensionnel ont une lame à peine visible enveloppée d'une aura solide ; ce sont les sabres les plus tranchants et les plus dangereux du marché.

Shuriken monocarboné

Les kasathas à quatre bras aiment les armes de jet, ce sont donc ceux qui utilisent le plus des projectiles particulièrement tranchants. Ceux qui se servent des armes de jet apprécient la légèreté et le tranchant effilé de ces shurikens.

Munitions

Les munitions sont vendues par lot d'une certaine quantité comme cela est indiqué sur la table 7-9 : munitions page 179.

Balles (armes lourdes, armes longues et armes de précision, armes légères)

Les balles sont logées dans un chargeur qui s'adapte aux armes appropriées.

Batterie (haute-capacité, super-capacité, ultra-capacité)

Les batteries permettent de charger en énergie les armes alimentées mais elles peuvent aussi servir pour un très grand éventail d'objets y compris des armures et des appareils technologiques. Elles ont une taille et un poids standardisés et les appareils qui utilisent des batteries ont tous une prise adaptée quelle que soit leur taille. Pour les armes avec des batteries, il est indiqué quel type elles peuvent accepter ainsi que le nombre de charges qu'elles consomment à chaque utilisation.

Cartouches de fusil à dispersion

Ces cartouches contiennent des petites billes métalliques qui se dispersent quand la cartouche explose.

Flèche explosive (I-IV)

La pointe explosive de ces flèches se déclenche à l'impact. On peut fabriquer une flèche explosive avec n'importe quel type de grenade à main. Cependant, la technologie de miniaturisation utilisée pour ces flèches en augmente drastiquement le prix par rapport à l'équivalent en grenade.

Flèches

Le tube d'une flèche est constitué d'un plastique renforcé de fibres de carbone et sa pointe est généralement en métal ou en céramique.

Fléchettes

Ces petites fléchettes métalliques ont une extrémité pointue et un réservoir qui peut contenir des toxines et d'autres substances appropriées, généralement liquides ou visqueuses. Bien que la plupart des combattants les utilisent pour injecter des toxines à leurs adversaires, sur un champ de bataille, certains toubibs de terrain particulièrement désespérés ou surchargés de travail peuvent parfois les employer pour injecter à distance des antitoxines, des sérums de soin et d'autres produits médicaux. Les médecins qui ont recours à cette technique s'entraînent souvent au tir afin de l'utiliser efficacement.

Fusée de détresse

Généralement fabriquées avec du magnésium, les fusées de détresse brûlent avec un éclat vif et peuvent dégager une grande chaleur. Vous pouvez enflammer manuellement une fusée sans avoir recours à un pistolet. Une fusée de détresse brûle pendant 1 heure et elle peut être utilisée en combat au corps à corps comme une arme improvisée qui inflige 1d2 points de dégâts de feu.

Mini-roquettes

Ces longues munitions fuselées renferment un matériau combustible ainsi qu'un propergol chimique.

Missile (évolué, tactique)

Les missiles sont des munitions dotées d'une puissance explosive dévastatrice. Les dégâts d'un missile utilisé avec un lanceur (comme le lance-missiles LMI) sont indiqués dans la table 7-9 : munitions page 179.

Réservoir d'essence (haute-capacité, standard)

L'essence utilisée pour ces armes est un mélange extrêmement inflammable d'hydrocarbures (et il est parfois utilisé par les aventuriers désespérés comme carburant ou dans d'autres domaines utilitaires). Un réservoir d'essence s'intègre aisément dans le logement d'une arme prévu à cet effet.

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Certaines armes peuvent être fabriquées avec des matériaux qui ont des propriétés spéciales intrinsèques. Seules les munitions et les armes de corps à corps qui infligent des dégâts contondants, perforants et tranchants peuvent être fabriquées avec ces matériaux. Si vous fabriquez une arme avec plus d'un matériau spécial, vous ne bénéficiez que des avantages de celui qui est présent en plus grande quantité.

Chacun des matériaux spéciaux décrits ci-dessous a un effet spécifique en jeu. Certaines créatures bénéficient d'une réduction des dégâts qui leur permettent de résister aux dégâts sauf ceux d'un certain type (comme ceux infligés par des armes d'alignement Mauvais) ou infligés par des armes constituées d'un certain matériau (comme le fer froid). Les personnages peuvent choisir de transporter sur eux différents types d'armes en fonction du type de créatures qu'ils vont rencontrer le plus fréquemment.

TABLE 7-12 : MATÉRIAUX SPÉCIAUX

TYPE	MODIFICATEUR AU PRIX DE L'OBJET
Munitions (alliage d'adamantium)	+50 crédits par projectile
Arme (alliage d'adamantium)	+2 500 crédits
Munitions (fer froid)	+9 crédits par projectile
Arme (fer froid)	+450 crédits
Munitions (argent)	+6 crédits par projectile
Arme (argent)	300 crédits

Alliage d'adamantium

L'adamantium est un métal stellaire, un de ces minerais précieux extraits des astéroïdes et des planètes à travers l'univers. L'adamantium pur est extrêmement rare et coûteux, aussi pour fabriquer des armes on utilise un alliage d'adamantium. Les armes et les munitions en alliage d'adamantium ignorent la réduction des dégâts des créatures ayant RD/adamantium, à l'instar de nombreuses créatures artificielles magiques, et ont la capacité naturelle d'ignorer toute solidité inférieure à 30 quand elles sont utilisées pour briser des armes ou attaquer des objets (voir Briser des objets page 409). Les armes et munitions sans pièces métalliques ne peuvent être fabriquées en alliage d'adamantium.

Argent

Un processus complexe impliquant des manipulations alchimiques, magiques et métallurgiques peut permettre d'associer de l'argent à des armes et à des munitions pour qu'elles ignorent la réduction des dégâts des créatures ayant un RD/argent, telles que les lycanthropes. Le processus d'argenture ne peut être appliqué à des objets non métalliques et il ne fonctionne pas sur des métaux rares comme l'adamantium, le fer froid ou les métaux stellaires.

Fer froid

Le fer froid est extrait des profondeurs de la terre et on le forge à basse température pour préserver ses délicates propriétés. Les armes et les munitions fabriquées avec du fer froid ignorent la réduction des dégâts des créatures ayant un RD/fer froid, à l'instar des démons et des fées. Les armes et munitions sans pièces métalliques ne peuvent être fabriquées en fer froid.

LES FUSIONS D'ARME

Une fusion d'arme est un petit dispositif supplémentaire qui peut être fixé à n'importe quelle arme pour lui insuffler de la magie. Les aventuriers utilisent les fusions pour personnaliser leurs

armes contre un ennemi précis ou pour augmenter leur efficacité globale. Les fusions d'arme sont magiques à moins que le contraire ne soit indiqué. Bien que les armes qui en sont équipées soient considérées comme des objets hybrides, concrètement, l'arme et sa fusion fonctionnent de manière distincte. Une capacité qui affecte un objet magique peut avoir un effet sur la fusion mais cela n'empêchera pas l'arme de bénéficier de ses fonctions de base à moins que l'arme en elle-même soit également magique. La fusion *hybride* (voir page 194) est une exception à cette règle comme cela est indiqué dans sa description. Les armes avec des fusions sont considérées comme magiques pour surmonter la réduction des dégâts.

Installer et transférer des fusions

Une fusion peut être installée sur l'arme de son choix dès qu'on l'acquiert ou plus tard. Il est aussi possible, bien que difficile et onéreux, de transférer une fusion d'une arme à une autre. N'importe quel personnage formé dans la compétence *Mysticisme* peut transférer une fusion ; cela coûte la moitié du prix d'achat de la fusion en utilisant le niveau d'objet de la nouvelle arme pour déterminer ce prix. Les personnages formés dans les compétences *Ingénierie* ou *Mysticisme* peuvent aussi installer des fusions, si nécessaire (par exemple, si les personnages trouvent une fusion inutilisée dans un trésor ou si un personnage utilise *Mysticisme* pour fabriquer une fusion ; voir page 235 pour en savoir plus sur la fabrication des objets). Dans tous les cas, installer ou transférer une fusion demande 10 minutes de travail ininterrompu.

Sceaux de fusion

Il est aussi possible de placer une fusion d'arme dans un objet physique, appelé un sceau de fusion, qui peut être fixé à une arme précise et même transféré entre différentes armes. Un sceau de fusion n'affecte que les armes d'un certain niveau ou d'un niveau inférieur, comme cela est indiqué entre parenthèses après le nom du sceau de fusion. Par exemple, un sceau de fusion *sanctifié* qui peut être appliqué sur n'importe quelle arme de niveau 10 ou inférieur sera désigné par Sceau de fusion *sanctifié* (10^e). Toutes les décisions qui doivent être prises quand une fusion est ajoutée à une arme sont déterminées au moment de la création du sceau et ne peuvent être modifiées.

Le coût d'un sceau de fusion est basé sur le niveau d'arme le plus élevé que peut affecter le sceau et il est égal à 110 % du prix d'une fusion pour une arme de ce niveau. Retirer un sceau de fusion et le transférer à une nouvelle arme ne prend qu'une minute et ne nécessite aucune compétence particulière mais la fusion ne fonctionne pas avant un délai de 24 heures après avoir été transférée. On ne peut ajouter un sceau de fusion à une arme si le total des niveaux de fusion de l'arme (y compris le niveau du sceau de fusion) excède le niveau d'objet de l'arme ou si l'arme n'est pas adaptée à la fusion incorporée au sceau. On peut utiliser des sceaux de fusion sur des grenades, des munitions et des objets qui ne s'utilisent qu'une seule fois mais le sceau est détruit après la première utilisation.

Un sceau de fusion peut prendre la forme de n'importe quel médaillon ou symbole et quand il est fixé à une arme il peut même modifier l'esthétique de cette arme. Un sceau de fusion *tonnante* peut faire apparaître sur une arme des gravures de nuages orageux, des runes liées à la météorologie ou même des symboles d'une divinité des tempêtes si elle est fixée par un de ses fidèles. Cependant, ces légères modifications d'apparence ne suffisent pas à masquer la nature de base de l'arme, ni son type (un canon lourd à réaction avec un

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

sceau de fusion *vorpale* reste clairement un canon lourd à réaction même si son aspect est modifié avec des crânes et les symboles du Dévoreur). Les fusions qui modifient des armes en leur attribuant les symboles d'un groupe spécifique sont souvent utilisées par des organisations afin d'harmoniser l'apparence de leurs armements.

Niveau d'objet

Chaque fusion d'arme a un niveau d'objet et une fusion ne peut être placée sur une arme dont le niveau est inférieur au niveau d'objet de cette fusion. Une fois fixée à une arme, la fusion utilise le niveau d'objet de cette arme pour tous les effets basés sur son niveau.

Fusions multiples et cibles multiples

On peut installer plusieurs fusions sur la même arme mais uniquement si le niveau d'objet de l'arme est égal ou supérieur au total des niveaux d'objets des fusions. Une arme ne peut bénéficier d'autres fusions au-delà de cette limite. Une fusion dont l'effet s'applique aux attaques affecte toutes les cibles des armes explosives, affectant une zone, utilisant le tir automatique ou tout autre effet qui permet d'affecter plusieurs cibles.

Prix

Le prix d'une fusion d'arme dépend du niveau d'objet de l'arme sur laquelle elle va être installée. Par exemple, installer une fusion sur une arme de niveau 7 coûte plus cher que d'installer la même fusion sur une arme de niveau 6. Vous pouvez installer une fusion sur une grenade, une munition ou tout autre objet utilisable une seule fois mais dans ce cas, le prix est réduit de moitié.

TABLE 7-13 : PRIX DES FUSIONS D'ARME

NIVEAU D'OBJET DE L'ARME	PRIX DE LA FUSION
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720
6	1 040
7	1 560
8	2 300
9	2 600
10	3 580
11	4 880
12	6 920
13	9 760
14	11 700
15	17 800
16	27 000
17	40 500
18	60 300
19	90 000
20	135 000

DESCRIPTIONS DES FUSIONS D'ARME

Les fusions d'arme les plus répandues sont décrites ci-après.

ADAPTATIVE

NIVEAU 1

Une arme avec la fusion *adaptative* peut altérer la nature de ses attaques pour surmonter les malus liés aux effets d'un environnement naturel. Ses attaques ignorent l'abri octroyé par les marais ainsi que l'abri dont bénéficient les créatures qui sont immergées au moins jusqu'à la poitrine contre les attaques effectuées à partir de la surface. Les dégâts de feu infligés par l'arme à des cibles sous l'eau sont réduits de moitié (au lieu d'être divisés par quatre) et les autres attaques effectuées sous l'eau infligent des dégâts normaux (au lieu d'être divisés par deux).

De plus, les attaques à distance effectuées avec cette arme ne subissent pas les malus dus aux effets des tempêtes, des vents importants et violents ou des vents de tempête. Elles peuvent même être utilisées pour effectuer des attaques à distance en cas de violentes tempêtes comme s'il s'agissait de tempêtes ordinaires et en cas d'ouragan comme s'il s'agissait de vents importants.

Voir Les Biomes page 396 pour plus d'informations sur les environnements qui imposent des malus et voir Combats sous l'eau page 405 pour les règles concernant les attaques contre des cibles immergées.

ANARCHIQUE

NIVEAU 2

La fusion *anarchique* infuse dans une arme une énergie divine issue d'une divinité chaotique. Toute attaque avec cette arme est alignée sur le Chaos. Les dégâts ignorent les RD/Chaotique ainsi que la résistance aux énergies des dragons et extérieurs loyaux. La fusion *anarchique* ne peut être ajoutée à une arme dotée de la fusion *axiomatique*.

ARCANIQUE

NIVEAU 2

Une arme avec la fusion *arcanique* peut être équipée d'une seule gemme à sorts. Il faut 1 minute pour charger la gemme à sorts et cette dernière ne peut contenir que des sorts d'un niveau inférieur ou égal au quart du niveau de l'arme et dont le temps d'incantation est au maximum d'une action simple.

Si vous êtes formé au maniement de cette arme et que vous l'utilisez, en tant qu'action complexe vous pouvez lancer le sort contenu dans la gemme au lieu d'effectuer une attaque normale. Cela vous permet d'utiliser la gemme comme si vous étiez un lanceur de sorts avec ce sort sur votre liste.

Contrairement aux règles normales d'utilisation d'une gemme à sorts, cela n'a aucune importance que le niveau d'objet de la gemme soit supérieur à votre niveau de lanceur de sorts (même si ce niveau de lanceur de sorts est de 0). Cependant si le niveau d'objet de la gemme est supérieur à votre bonus de base à l'attaque, une fois que vous avez utilisé l'action complexe pour lancer le sort, vous devez réussir un jet d'attaque avec l'arme contre une CA égale au niveau de la gemme à sorts +1 ou vous ne réussissez pas à lancer le sort. Ce jet représente votre maîtrise de l'arme et aucune munition n'est dépensée et aucune attaque n'est effectuée. Si vous ne parvenez pas à lancer le sort, ce dernier se dissipe sans effet secondaire et la gemme est détruite.

ASSOURDISSANTE

NIVEAU 3

Avec la fusion *assourdissante*, l'arme libère à l'impact une vague d'énergie sonore à basse fréquence. Elle bénéficie de l'effet critique assourdissement (voir page 182). Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Seules les armes qui infligent des dégâts contondants, perforants, tranchants et de son peuvent bénéficier de cette fusion.



FUSION SANCTIFIÉE



FUSION ENFLAMMÉE

AXIOMATIQUE**NIVEAU 2**

La fusion *axiomatique* infuse dans une arme une énergie divine issue d'une divinité loyale. Toute attaque avec cette arme a l'alignement Loyal. Les dégâts ignorent les RD/Loyal ainsi que la résistance aux énergies des dragons et extérieurs chaotiques. La fusion *axiomatique* ne peut être ajoutée à une arme dotée de la fusion *anarchique*.

BOOMERANG**NIVEAU 1**

Vous pouvez ajouter cette fusion uniquement sur des armes qui ont la propriété spéciale lancée. Une arme *boomerang* revient vers vous en volant après que vous l'avez lancée pour effectuer une attaque à distance. Elle vous revient juste avant votre prochain tour (et elle est donc prête à être utilisée au cours de ce tour). Attraper l'arme quand elle revient ne nécessite aucune action. Si vous ne pouvez pas l'attraper, ou si vous vous êtes déplacé après l'avoir lancée, elle tombe par terre dans la case depuis laquelle vous l'avez lancée.

CORROSIVE**NIVEAU 9**

La fusion *corrosive* imprègne une arme de la puissance destructrice de l'acide. On remplace la moitié des dégâts infligés par l'arme par des dégâts d'acide. Vous pouvez activer ou désactiver la fusion *corrosive* par une action rapide. Si l'arme inflige déjà deux types de dégâts, remplacez l'un de ces deux types par l'acide (vous décidez quel type de dégâts est remplacé à chaque fois que vous activez la fusion). Vous ne pouvez ajouter cette fusion qu'à des armes qui n'infligent pas déjà des dégâts d'acide. Cette fusion ne permet pas à une arme qui s'oppose normalement à la CAC de ses cibles de cibler leur CAE.

DÉVASTATRICE**NIVEAU 5**

Vous ne pouvez appliquer la fusion *dévastatrice* qu'à une arme bénéficiant d'au moins deux effets critiques. Quand vous infligez un coup critique avec une arme dotée de la fusion *dévastatrice*, la cible subit deux des effets critiques de l'arme que vous choisissez (même si, normalement, vous ne pourriez en choisir qu'un seul).

DÉVOUÉE**NIVEAU 1**

Une arme avec la fusion *dévouée* résiste aux tentatives pour l'arracher à son propriétaire. Si vous la maniez quand vous perdez connaissance, que vous paniquez ou que vous êtes étourdi, elle reste dans vos mains. Vous gagnez aussi un bonus à votre CAC égal à un cinquième du niveau de l'arme (minimum +1) contre les manœuvres offensives visant à vous arracher l'arme des mains.

DISPERSIVE**NIVEAU 2**

La fusion *dispersive* permet à une arme d'effectuer, une fois par jour en tant qu'action complexe, une attaque de dispersion (voir la propriété spéciale dispersion page 181). Cette attaque a une portée maximale de 9 mètres et inflige la moitié des dégâts normaux de l'arme. Seules les armes de tir qui n'ont pas les propriétés spéciales automatique, explosion, ligne ou lancées peuvent bénéficier de cette fusion. Les armes qui n'ont pas besoin de jets d'attaque pour affecter leurs cibles ne peuvent pas non plus bénéficier de cette fusion.

DISRUPTIVE**NIVEAU 3**

La fusion *disruptive* insuffle dans l'arme de puissantes énergies positives qui peuvent perturber les forces magiques qui permettent aux morts-vivants d'exister. L'arme ignore la RD et la résistance aux énergies des morts-vivants. Seules les armes qui infligent des dégâts contondants peuvent bénéficier de cette fusion.

DISSIPATION**NIVEAU 3**

Une arme avec la fusion de *dissipation* concentre des particules latentes d'énergie magique au cours d'un combat avant de les libérer pour tenter de dissiper un effet magique. L'arme gagne l'effet critique dissipation en combat. Cette capacité ne se manifeste que dans des situations où les enjeux sont importants et vous devez donc affronter un ennemi majeur (voir page 242) pour bénéficier de cet effet critique. S'il y a le moindre doute pour savoir si oui ou non vous pouvez y avoir recours, c'est au MJ de trancher. Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Une cible affectée par l'effet critique de dissipation est soumise à un sort de *dissipation de la magie* et on utilise le niveau d'objet de l'arme pour le test de niveau de lanceur de sorts.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ENCHEVÊTREMENT

NIVEAU 2

Une arme avec la fusion d'*enchevêtrement* gagne la propriété spéciale *enchevêtrement* (voir page 181). Une seule attaque par jour peut bénéficier de cette propriété et vous devez l'annoncer avant de l'effectuer. Quel que soit le nombre de cibles que vous pouvez affecter avec une seule attaque, une seule de ces cibles, de votre choix, sera affectée par l'*enchevêtrement*. Cet effet dure 1d4 rounds si la cible ne s'en libère pas avant. Seules les armes infligeant des dégâts contondants, perforants, tranchants ou de froid peuvent bénéficier de cette fusion.

ENFLAMMÉE

NIVEAU 5

La fusion *enflammée* insufflé à une arme l'incandescence d'une étoile. On remplace la moitié des dégâts infligés par l'arme par des dégâts de feu. Vous pouvez activer ou désactiver la fusion *enflammée* par une action rapide. Si l'arme inflige déjà deux types de dégâts, remplacez l'un de ces deux types par des dégâts de feu (vous décidez quel type de dégâts est remplacé à chaque fois que vous activez la fusion). Vous ne pouvez ajouter cette fusion qu'à des armes qui n'infligent pas déjà des dégâts de feu. Cette fusion ne permet pas à une arme qui s'oppose normalement à la CAC de ses cibles, de cibler leur CAE.

FATALE

NIVEAU 5

La fusion *fatale* augmente les effets des coups critiques contre certains adversaires. Contre un type d'ennemi désigné, l'arme *fatale* gagne l'effet critique étourdissement (voir page 182). Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Quand vous ajoutez cette fusion à une arme (ou que vous la créez en tant que sceau de fusion), vous devez choisir un seul type de créatures (aberration, animal, artificielle, dragon, fée, humanoïde, magique, bête, vase, extérieur, plante, mort-vivant ou vermine) contre lequel elle sera efficace. Si vous choisissez le type humanoïde ou extérieur, vous devez aussi choisir un sous-type. L'effet critique étourdissement ne s'applique que contre des créatures du type choisi (et du sous-type, si nécessaire). Une fois déterminés, le type et le sous-type de créatures ne peuvent être modifiés.

FOUDROYANTE

NIVEAU 5

La fusion *foudroyante* insufflé les énergies électriques de l'univers dans une arme. On remplace la moitié des dégâts infligés par l'arme par des dégâts d'électricité. Vous pouvez activer ou désactiver la fusion *foudroyante* par une action rapide. Si l'arme inflige déjà deux types de dégâts, remplacez l'un de ces deux types par des dégâts d'électricité (vous décidez quel type de dégâts est remplacé à chaque fois que vous activez la fusion). Vous ne pouvez ajouter cette fusion qu'à des armes qui n'infligent pas déjà des dégâts d'électricité. Cette fusion ne permet pas à une arme qui s'oppose normalement à la CAC de ses cibles, de cibler leur CAE.

FUNESTE

NIVEAU 1

Une arme avec la fusion *funeste* laisse derrière elle une traînée d'ombre et émet une plainte funèbre en combat. L'arme gagne l'effet critique intimidation. Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Une cible affectée par l'effet critique d'intimidation est secouée pendant 1d4 rounds (Jet de Vigueur pour annuler). Une créature qui est secouée par une arme avec cette fusion ne peut subir le même effet à cause de cette arme pendant 24 heures.

GLACÉE

NIVEAU 5

La fusion *glacée* insufflé à une arme le froid glacial d'un monde mort éloigné de son étoile. On remplace la moitié des dégâts infligés par l'arme par des dégâts de froid. Vous pouvez activer ou désactiver la fusion *glacée* par une action rapide. Si l'arme inflige déjà deux types de dégâts, remplacez l'un de ces deux types par des dégâts de froid (vous décidez quel type de dégâts est remplacé à chaque fois que vous activez la fusion). Vous ne pouvez ajouter cette fusion qu'à des armes qui n'infligent pas déjà des dégâts de froid. Cette fusion ne permet pas à une arme qui s'oppose normalement à la CAC de ses cibles, de cibler leur CAE.

HYBRIDE

NIVEAU 1

Une arme avec la fusion *hybride* remplace la plupart de ses composants technologiques par des éléments magiques. Elle gagne la propriété spéciale analogique (voir page 180) et sa fonction de base est considérée comme étant une hybridation entre la magie et la technologie (au lieu que ce ne soit que la fusion qui soit considérée comme un objet hybride). Une arme hybride consomme toujours des munitions et des charges de son éventuelle batterie.

ILLUMINÉE

NIVEAU 1

La fusion *illuminée* octroie à une arme la propriété spéciale illumination (voir page 181). Par une action de mouvement, vous pouvez activer ou désactiver cette fusion. Si elle est désactivée, l'arme n'a plus la propriété illumination tant que la fusion n'est pas réactivée (ce qui nécessite une action de mouvement).

IMMOBILISANTE

NIVEAU 1

Une arme avec la fusion *immobilisante* peut immobiliser ses cibles. Elle gagne l'effet critique immobilisation. Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Une cible qui subit l'effet critique d'immobilisation ne peut volontairement quitter son espace pendant 1d4 rounds. Elle ne peut utiliser la moindre forme de déplacement, y compris les effets de téléportation, pour modifier sa position. Si la cible se trouve à l'intérieur d'un objet mobile (comme un vaisseau spatial ou un grand véhicule), elle est immobilisée par rapport à sa localisation dans cet objet. D'autres créatures ou forces peuvent déplacer la cible normalement.

IMPIE

NIVEAU 2

La fusion *impie* instille dans une arme de l'énergie divine issue d'une divinité d'alignement Mauvais. Toute attaque avec cette arme est alignée sur le Mal. Les dégâts ignorent les RD/Mal ainsi que la résistance aux énergies des dragons et des extérieurs d'alignement Bon. La fusion *impie* ne peut être ajoutée à une arme dotée de la fusion *sanctifiée*.

MISÉRICORDIEUSE

NIVEAU 2

Une arme avec la fusion *miséricordieuse* vrombit souvent de manière agréable quand elle n'est pas utilisée et, en combat, elle émet de doux sons musicaux. Quand elle est activée, la magie de cette fusion transforme les dégâts infligés par l'arme en dégâts non létaux. Si l'arme inflige deux types de dégâts, les deux deviennent non létaux. Vous pouvez activer ou désactiver cette fusion par une action rapide.

POLYMORPHE

NIVEAU 1

Par une action simple, on peut commander à une arme avec la fusion *polymorphe* de modifier son apparence afin qu'elle prenne la

forme d'un autre objet de taille similaire. L'arme conserve toutes ses propriétés (y compris son volume) quand elle a altéré sa forme mais n'irradie aucune magie. Seul un sort de *vision lucide*, ou une magie similaire, peut révéler la véritable nature d'une arme transformée quand elle a modifié son apparence. Dès qu'on effectue une attaque avec une arme transformée, la fusion n'est plus active pendant 1 minute.

RAPPEL

NIVEAU 1

Une arme avec la fusion de *rappel* peut se téléporter dans les mains de son propriétaire par une action simple même si elle est entre les mains d'une autre créature. Cette capacité a une portée maximale de 30 mètres et les effets qui bloquent la téléportation empêchent le rappel de l'arme. Une arme dotée de la fusion de *rappel* doit être en votre possession depuis au moins 24 heures pour que cette capacité fonctionne.

RAYONNANTE

NIVEAU 2

Avec la fusion *rayonnante*, les dégâts d'énergie de l'arme provoquent une petite explosion qui affecte une seconde cible. L'arme gagne l'effet critique propagation (voir page 182). Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Les dégâts infligés à la seconde cible sont égaux à un tiers du niveau de l'arme dotée de la fusion (minimum 1). Seules les armes qui infligent des dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu ou des dégâts de son peuvent bénéficier de cette fusion. Si l'arme inflige plus d'un type de dégâts d'énergie, vous choisissez lequel affectera la cible secondaire au moment d'ajouter la fusion.

RENVERSANTE

NIVEAU 6

Avec une fusion *renversante*, une arme perturbe le centre de gravité d'une cible. Elle gagne l'effet critique renversement (voir page 182). Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Seules des armes infligeant des dégâts contondants peuvent bénéficier de cette fusion.

RÉSISTANCE

NIVEAU 1

Grâce à des runes magiques, la fusion *résistance* augmente de manière significative la solidité d'une arme. Quand vous déterminez la solidité d'une arme, ses points de vie et ses jets de sauvegarde, considérez son niveau d'objet comme étant supérieur de 5 points. Pour plus d'informations sur la manière de calculer ces valeurs, voir Briser des objets page 409.

SANCTIFIÉE

NIVEAU 2

La fusion *sanctifiée* instille dans une arme de l'énergie divine issue d'une divinité du bien. Toute attaque avec cette arme est alignée sur le Bien. Les dégâts ignorent les RD/Bien ainsi que la résistance aux énergies des dragons, des extérieurs et des morts-vivants d'alignement Mauvais. La fusion *sanctifiée* ne peut être ajoutée à une arme dotée de la fusion *impie*.

SANGLANTE

NIVEAU 7

La fusion *sanglante* permet à une arme d'infliger des dégâts particulièrement sévères. L'arme gagne l'effet critique blessure (voir page 182). Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer.

SANGUINAIRE

NIVEAU 5

La fusion *sanguinaire* imprègne une arme d'énergie entropique. Elle gagne l'effet critique hémorragie (voir page 182). Les dégâts infligés à chaque round à cause de cet effet sont égaux à 1d6 tous les 5 niveaux de l'arme, arrondi à l'inférieur. Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Seules les armes qui infligent des dégâts perforants ou tranchants peuvent être équipées de cette fusion.

SPECTRALE

NIVEAU 5

Les attaques avec une arme dotée de cette fusion infligent leurs pleins dégâts aux créatures intangibles. Ces attaques sont également efficaces sur le plan Éthéré et peuvent donc affecter normalement des créatures éthérées. Les armes dotées de la fusion *spectrale* peuvent également infliger des coups critiques contre des créatures intangibles. De plus, une créature intangible (mais pas une éthérée) peut ramasser, déplacer ou manier une arme *spectrale*.

TONNANTE

NIVEAU 9

La fusion *tonnante* imprègne une arme de vibrations à haute fréquence. On remplace la moitié des dégâts infligés par l'arme par des dégâts soniques. Vous pouvez activer ou désactiver la fusion *tonnante* par une action rapide. Si l'arme inflige déjà deux types de dégâts, remplacez l'un de ces deux types par des dégâts de son (vous décidez quel type de dégâts est remplacé à chaque fois que vous activez la fusion). Vous ne pouvez ajouter cette fusion qu'à des armes qui n'infligent pas déjà des dégâts soniques. Cette fusion ne permet pas à une arme qui s'oppose normalement à la CAC de ses cibles, de cibler leur CAE.

TRAQUEUSE

NIVEAU 3

La fusion *traqueuse* dirige la trajectoire d'une attaque droit sur sa cible. Cela annule toute probabilité d'échec de l'attaque à cause d'un camouflage mais cela n'a aucune influence sur les autres effets pouvant provoquer une probabilité d'échec (et ne contre pas les probabilités d'échec dues à une cible bénéficiant d'un camouflage total).

VENIMEUSE

NIVEAU 2

Une arme avec la fusion *venimeuse* gagne la propriété spéciale injection (voir page 181). Une seule attaque chaque jour peut bénéficier de cette propriété et vous devez l'annoncer avant de l'effectuer. Quel que soit le nombre de cibles que vous pouvez affecter avec votre attaque, une seule subira les effets de l'injection, celle de votre choix, quand vous utilisez cette propriété spéciale. Seules les armes qui infligent des dégâts perforants ou tranchants peuvent bénéficier de cette fusion.

VORPALE

NIVEAU 10

Avec la fusion *vorpale*, une arme peut affecter sa cible au niveau moléculaire. Elle gagne l'effet critique blessure grave (voir page 182). Si l'arme dispose déjà d'un effet critique, choisissez à chaque fois lequel des deux vous voulez appliquer. Seules les armes qui infligent des dégâts contondants, perforants ou tranchants peuvent bénéficier de cette fusion.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ARMURES

Une armure est généralement le moyen le plus simple et le moins onéreux pour une créature de se protéger. Que vous parcouriez l'espace à bord d'un vaisseau mercenaire, que vous assistiez à une rencontre diplomatique dans une station spatiale ou que vous exploriez la surface d'une planète, une armure vous fournit une protection contre les attaques et les environnements hostiles.

Une armure moderne peut être fabriquée à base de différents matériaux dont la fibre de carbone, la céramique, le tissu, le métal et les polymères. La plupart sont constituées de différents matériaux et certaines peuvent même être fabriquées avec des matériaux archaïques comme des peaux d'animaux. Les créatures portent des armures pour se protéger mais aussi pour se donner un style particulier.

La plupart des armures intégrales sont constituées d'un casque, d'une paire de gants, d'une paire de bottes et d'une combinaison qui protège son porteur des pieds à la tête. À moins que le contraire ne soit spécifié, les bottes sont dotées de dispositifs spéciaux qui vous permettent de rester en contact avec une surface solide dans les environnements à gravité zéro et qui permettent de s'orienter ou de reprendre une posture normale dans ce type d'environnement (pour plus d'informations sur les déplacements en gravité zéro, voir page 402).

LES TABLES DES ARMURES

À partir de la page 197, chaque ligne sur les tables des armures décrit un seul type d'armure avec les caractéristiques suivantes.

- **Niveau** : le niveau d'objet de l'armure (voir page 167).
- **Prix** : le prix en crédits de l'armure.
- **Bonus CAE** : c'est le bonus que votre armure ajoute à votre Classe d'Armure Énergétique contre les armes laser, à plasma et les autres attaques de ce type (voir page 240).
- **Bonus CAC** : c'est le bonus que votre armure ajoute à votre Classe d'Armure Cinétique contre les projectiles, la plupart des armes de corps à corps et les autres objets solides (voir page 240).
- **Bonus de DEX max** : normalement, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre Classe d'Armure (que ce soit pour la CAE ou la CAC), mais ce bonus est limité par l'armure que vous portez. Le bonus de Dextérité maximum indique quelle est la valeur maximale que vous pouvez ajouter à votre CA. Tout bonus supérieur est ignoré et n'augmente donc pas votre CA.
- **Malus aux tests** : le chiffre indiqué est le malus que vous subissez à la plupart de vos tests de compétences basés sur la Force et la Dextérité. Voir le chapitre 5 pour la liste complète des compétences qui sont concernées.
- **Modificateur de vitesse** : en portant une armure, votre vitesse est modifiée par cette valeur.
- **Emplacements d'amélioration** : vous pouvez personnaliser votre armure avec des améliorations magiques et technologiques. La valeur indiquée correspond au nombre total d'améliorations que peut supporter votre armure. Certaines améliorations d'armure sont plus volumineuses et plus complexes et nécessitent plusieurs emplacements (voir page 204.)
- **Volume** : c'est le volume de l'objet (voir page 167).

PORTER UNE ARMURE

La classe et les dons d'un personnage déterminent quel type d'armures il peut porter. Vous trouverez ci-dessous quelques précisions sur le port des armures.

Le port des armures

Si vous portez une armure pour laquelle vous n'êtes pas formée, vous subissez un malus de -4 à votre CAE et à votre CAC (voir

page 240). Un personnage qui n'est formé que dans le port des armures légères peut s'équiper d'armures plus lourdes en choisissant le don Port des armures lourdes.

Enfiler une armure

Le temps requis pour enfiler ou retirer une armure dépend de son type. Il faut 4 rounds pour enfiler ou retirer une armure légère et 16 rounds pour une armure lourde.

Les armures qui sont au moins de niveau 8, mais inférieures au niveau 16, demandent moitié moins de temps. Les armures qui sont au moins de niveau 16 demandent un quart du temps normal pour être enfilées ou retirées jusqu'à un minimum d'une action complexe.

Les armures modernes sont conçues pour pouvoir être enfilées ou retirées sans aide.

Enfiler rapidement une armure

Vous pouvez enfiler rapidement une armure en réduisant le temps nécessaire de moitié (minimum 1 action complexe). Le malus d'armure aux tests, le bonus maximum de Dextérité et le bonus d'armure sont modifiés de 1 point en défaveur de son utilisateur.

TAILLE DES ARMURES

Les armures sont de différentes tailles pour différentes créatures et il se peut que vous soyez obligé d'ajuster une tenue si elle n'a pas été conçue pour votre race. Un ysoki ne peut porter efficacement une armure faite pour un humain et un kasatha doit modifier une armure prévue pour des créatures dotées de deux bras. S'il y a un doute pour savoir si une créature peut porter une armure, c'est au MJ de décider si elle doit être ajustée ou non. Quand vous achetez une armure neuve, le prix d'achat inclut tout ajustement requis.

Ajuster une armure

Si vous obtenez une armure de seconde main qui n'a pas été conçue pour vous, vous pouvez la faire ajuster, ce qui nécessite un test d'Ingénierie ($DD = 10 + 2 \times \text{le niveau de l'armure}$). Vous pouvez aussi dépenser 10 % du prix de l'armure pour le faire faire par un professionnel, généralement un armurier ou n'importe qui ayant plusieurs rangs en Ingénierie.

PROTECTIONS ENVIRONNEMENTALES

L'espace est un environnement qui peut s'avérer très inhospitalier et il abrite de nombreux mondes dangereux. À moins que le contraire ne soit spécifié, toutes les armures vous protègent contre un ensemble de dangers afin de vous permettre de survivre au moins quelques jours si vous devez effectuer des réparations urgentes sur la coque de votre vaisseau, explorer un monde étranger ou si vous êtes soumis à une rupture de confinement sur une station spatiale. Certaines armures utilisent pour cela des champs environnementaux (des champs de force mineurs conçus pour assurer une certaine pression et une température supportable mais qui ne réduisent pas les dégâts des attaques), tandis que d'autres peuvent être isolées et totalement hermétiques. Les dangers environnementaux les plus fréquents sont détaillés dans la partie consacrée aux environnements à partir de la page 394.

Activation et autonomie

Le dispositif de protection environnementale d'une armure fonctionne pendant un nombre de jours égal à son niveau d'objet. Activer ou désactiver ce dispositif demande une action simple si vous portez votre armure (en considérant qu'elle a été enfilée de manière correcte).

Si vous êtes confronté à une armure abandonnée ou portée par une créature sans défense, vous pouvez activer son dispositif de

TABLE 7-14 : ARMURES LÉGÈRES

MODÈLE	NIVEAU	PRIX	BONUS CAE	BONUS CAC	BONUS DEX MAX.	MALUS AUX TESTS	MODIFICATEUR DE VITESSE	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION	VOLUME
Combinaison estex I	1	410	+0	+1	+5	-1	-	2	1
Seconde peau	1	250	+1	+2	+5	-	-	1	F
Tenue de station, tenue de vol	1	95	+0	+1	+6	-	-	0	F
Armure flibustier I	2	750	+2	+3	+4	-	-	0	F
Microcorde kasatha I	2	460	+1	+3	+3	-1	-	0	1
Peau carbone, graphite	3	1 220	+3	+4	+4	-1	-	1	1
Tenue de station, décontractée	3	1 300	+1	+2	+6	-	-	0	F
Peau de Défrex	4	2 250	+5	+5	+4	-	-	1	F
Tenue tempérée lashunta, basique	4	1 950	+4	+4	+5	-	-	1	F
Combi-D I	5	2 980	+5	+6	+5	-	-	1	F
Combinaison estex II	5	2 700	+4	+5	+5	-1	-	3	1
Tenue de station, utilitaire	5	2 600	+2	+3	+6	-	-	0	F
Armure flibustier II	6	4 720	+6	+8	+5	-	-	1	F
Microcorde kasatha II	6	3 670	+6	+8	+4	-1	-	1	1
Tenue de station, élite	6	4 100	+4	+5	+7	-	-	0	F
Tenue réfractrice ysoki	6	4 120	+7	+7	+5	-	-	2	F
Combi-D II	7	6 900	+8	+9	+5	-	-	2	F
Combinaison estex III	7	5 500	+7	+8	+5	-1	-	4	1
Tenue de voyage AbadarCorp, argent	7	7 250	+6	+7	+7	-	-	0	F
Microcorde kasatha III	8	9 000	+9	+11	+5	-1	-	2	1
Tenue tempérée Lashunta, évoluée	8	8 500	+9	+10	+6	-	-	3	F
Combi-D III	9	13 300	+11	+12	+6	-	-	3	F
Tenue de voyage AbadarCorp, or	9	12 100	+9	+10	+8	-	-	0	F
Peau carbone, carbone blanc	10	19 650	+12	+14	+5	-1	-	3	1
Armure flibustier III	10	16 900	+12	+13	+6	-	-	3	F
Microcorde kasatha IV	11	23 800	+13	+15	+5	-1	-	3	1
Gamme Hardlight, escouade	12	30 750	+15	+15	+6	-	-	4	F
Tenue de voyage AbadarCorp, platine	12	34 600	+12	+13	+8	-	-	0	F
Combi-D IV 1	3	45 800	+16	+17	+6	-	-	4	F
Combinaison estex IV	13	49 250	+15	+16	+6	-1	-	6	1
Armure flibustier IV	14	60 600	+17	+18	+6	-	-	4	F
Échelon, prêt-à-porter	14	71 300	+15	+16	+8	-	-	0	F
Combinaison Essaim	15	95 200	+18	+19	+6	-	-	4	F
Gamme Hardlight, élite	15	123 500	+18	+18	+7	-	-	4	F
Peau carbone, diamant	15	126 400	+17	+19	+7	-1	-	4	1
Armure shotalashu	16	149 500	+19	+20	+7	-	-	5	F
Combi-D V	17	244 300	+20	+21	+7	-	-	5	F
Échelon, sur mesure	17	285 000	+18	+19	+8	-	-	0	F
Armure flibustier V	18	367 650	+20	+21	+8	-	-	5	F
Combi-D VI	19	552 000	+21	+22	+8	-	-	6	F
Gamme Hardlight, spécialiste	20	928 000	+22	+22	+8	-	-	6	F
Peau carbone, nanotube	20	825 000	+21	+23	+8	-1	-	6	1

TABLE 7-15 : ARMURES LOURDES

MODÈLE	NIVEAU	PRIX	BONUS CAE	BONUS CAC	BONUS DEX MAX.	MALUS AUX TESTS	MODIFICATEUR DE VITESSE	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION	VOLUME
Armure anelée lashunta I	1	415	+2	+4	+2	-2	-1,5 m	0	2
Armure de cérémonie, soldat	1	110	+1	+3	+2	-3	-3 m.	3	3
Armure golem I	1	250	+2	+5	+0	-3	-3 m	0	3
Armure masque	2	465	+3	+5	+2	-2	-1,5 m	1	2
Carapace iridescente, basique	2	755	+3	+6	+2	-2	-1,5 m	0	2
Fineplate	2	1 000	+4	+6	+2	-3	-3 m	1	3
Armure golem II	3	1 610	+5	+7	+2	-2	-3 m	1	3
Gamme Défiance, escouade	3	1 220	+5	+8	+1	-4	-3 m	1	3
Armure de cérémonie, officier	4	2 275	+6	+8	+2	-2	-1,5 m	1	2

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 7-15 : ARMURES LOURDES (SUITE)

MODÈLE	NIVEAU	PRIX	BONUS CAE	BONUS CAC	BONUS DEX MAX.	MALUS AUX TESTS	MODIFICATEUR DE VITESSE	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION	VOLUME
Armure annelée lashunta II	5	2 970	+8	+10	+2	-2	-1,5 m	1	2
Surplate vesk I	6	3 910	+9	+11	+3	-2	-1,5 m	1	2
Armure de cérémonie, commandant	7	7 350	+10	+12	+2	-3	-3 m	5	3
Gamme Défiance, élite	7	6 300	+10	+13	+2	-4	-3 m	2	3
Armure golem III	7	5 500	+10	+12	+3	-2	-1,5 m	2	2
Armure annelée lashunta III	8	8 420	+12	+14	+3	-2	-1,5 m	3	2
Surplate vesk II	8	10 250	+13	+15	+2	-3	-3 m	3	3
Armure du feu céleste, égide	9	14 200	+14	+16	+3	-2	-1,5 m	4	2
Carapace iridescente, évoluée	9	13 100	+13	+15	+3	-	-	3	2
Gamme Défiance, spécialiste	10	16 950	+15	+18	+2	-4	-3 m	3	3
Armure annelée lashunta IV	11	27 100	+16	+18	+4	-3	-1,5 m	4	2
Armure golem IV	11	24 800	+15	+17	+3	-3	-3 m	6	3
Surplate vesk III	11	23 400	+16	+18	+3	-2	-1,5 m	4	2
Carapace iridescente, supérieure	12	42 250	+17	+18	+4	-	-	4	2
Gamme Aegis, escouade	12	45 200	+17	+19	+3	-5	-3 m	5	3
Monolithe vesk I	12	39 650	+16	+18	+4	-2	-1,5 m	5	2
Armure du feu céleste, exident	13	53 600	+18	+20	+4	-2	-1,5 m	5	2
Armure golem V	14	63 750	+18	+20	+4	-3	-3 m	7	3
Surplate vesk IV	14	71 850	+19	+21	+4	-2	-1,5 m	5	2
Armure annelée lashunta V	15	94 200	+20	+22	+4	-2	-1,5 m	5	2
Mécalest	15	120 900	+21	+22	+4	-	-	5	2
Monolithe vesk II	16	163 400	+22	+24	+4	-3	-1,5 m	6	2
Nécrocuirasse	16	145 500	+21	+23	+4	-3	-1,5 m	6	2
Gamme Aegis, élite	17	209 000	+23	+27	+3	-5	-3 m	6	3
Plate vitrum	18	365 650	+23	+24	+5	-	-	4	1
Surplate vesk V	18	415 800	+24	+26	+4	-3	-1,5 m	7	2
Armure du vide	19	610 250	+25	+26	+5	-3	-1,5 m	7	2
Gamme Aegis, spécialiste	20	932 000	+25	+28	+4	-4	-3 m	7	3
Monolithe Vesk III	20	827 250	+26	+27	+5	-2	-1,5 m	7	2

protection environnementale par une action complexe mais cela nécessite un test d'Informatique pour pirater le système en considérant la tenue comme un ordinateur avec un échelon égal à la moitié du niveau d'objet de l'armure (le DD de base pour pirater l'ordinateur est égal à 13 + 4 par échelon).

Il n'est pas nécessaire d'utiliser en une seule fois toute l'autonomie du dispositif de protection environnementale mais chaque utilisation doit se faire en multiples d'une heure. Recharger cette autonomie nécessite d'avoir accès à un vaisseau spatial fonctionnel ou à une station de recharge environnementale (accessible publiquement dans la plupart des communautés moyennes ou développées). Il faut 1 minute pour recharger le dispositif d'une journée. La plupart des stations de rechargement qui permettent de recharger des appareils comme les batteries et les cellules d'énergie (voir page 234) peuvent également recharger le dispositif de protection environnementale d'une armure et ce service est généralement gratuit. Toutes les autres fonctions d'une armure sans limite de durée fonctionnent normalement.

Radiations

Une armure vous protège contre les radiations de basse intensité (voir page 403) et vous octroie un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde contre les radiations de plus forte intensité. Les armures de niveau 7 ou supérieur vous protègent complètement des radiations d'intensité moyenne et vous octroient un bonus de circonstances de +6 aux jets de sauvegarde contre les radiations de plus forte intensité. Aucun des bonus d'armure n'est applicable contre

l'empoisonnement aux radiations, quel que soit le niveau d'exposition à cause duquel vous l'avez contracté.

Respiration et pression

Toutes les armures disposent d'un système respiratoire autonome qui vous protège contre le vide, la fumée, et les atmosphères épaisses, fines et toxiques (ce qui inclut les maladies et les poisons transmis par voie aérienne). Ce système fonctionne sous l'eau et dans des environnements liquides similaires. Cela vous permet de respirer dans des atmosphères corrosives (voir page 395) en évitant de suffoquer mais cela ne vous protège, ni vous, ni votre armure, des dégâts infligés par ce type d'atmosphère. Une tenue complète avec une amélioration qui lui octroie une résistance à l'acide permet de réduire ce type de dégâts dus à une atmosphère corrosive. Les effets des phénomènes liés à l'environnement qui limitent la vision (comme la fumée ou l'eau) s'appliquent normalement.

Température

La protection environnementale d'une armure vous protège correctement contre le froid (températures inférieures à -30° C) et la chaleur (température de l'air supérieure à 60° C). Cela vous évite de tenter des jets de Vigueur pour vous prémunir des dégâts de l'environnement et cela vous évite de subir les dégâts indiqués quand on respire l'air de cet environnement. Cela ne vous met pas à l'abri des dégâts de feu et de froid issus d'autres sources, ni des environnements qui infligent des dégâts sans permettre de jet de Vigueur ou sans avoir besoin de respirer l'atmosphère (la lave par exemple).

DESCRIPTIONS DES ARMURES

Les armures présentées dans les tables sont décrites ci-après.

Armure annelée lashunta (I-V)

Ces magnifiques tenues lourdes sont dotées de bandes métalliques gravées et fixées au-dessus et en dessous des articulations majeures d'un corps. Des protections métalliques, des mailles de métal et des champs de force s'étendent entre ces bandes pour former une protection complète. Des cristaux teintés sont souvent ajoutés aux minerais au moment de la fabrication pour créer des tenues luisantes de différentes teintes.

Armure de cérémonie (commandant, officier, soldat)

Bien que ces armures lourdes constituées de plaques sculptées offrent une bonne protection, leur principale fonction est d'impressionner les ennemis. Souvent utilisées pour les gardes d'honneur, les exercices militaires ou les défilés, les armures de cérémonie sont généralement décorées de couleurs vives ou constituées de métaux brillants avec des casques finement ouvragés.

Armure du feu céleste (exident, égide)

Ces armures constituées de plaques métalliques et en céramiques imbriquées les unes aux autres sont généralement très décorées. Le plastron est souvent orné de liserés dorés, d'épaulettes démesurées et de symboles stylisés du logo du feu céleste. Cette armure lourde emblématique est portée par les vétérans de la Légion du feu céleste bien que d'autres individus ou d'autres groupes aient copié son style. Cette armure est généralement dotée de champs de force qui protègent la tête de l'utilisateur en cas de besoin.

Armure du vide

Constituée de nanotubes en carbone imbriqués les uns dans les autres, une armure du vide est très fine et de couleur noir mat. Les armures androïdes ont été les premiers à concevoir ce type d'armures lourdes et la plupart d'entre elles ont un aspect mécanique, robotique. Les armures du vide peuvent accepter de nombreuses améliorations et elles sont très appréciées des explorateurs expérimentés.

Armure flibustier (I-V)

Popularisée par les Capitaines libres de la Diaspora, l'armure flibustier est constituée d'une veste ou d'un plastron renforcé, de bottes lourdes et d'une paire de gants, de nombreuses sangles et armes cachées et d'un casque. Les explorateurs débutants et les mercenaires qui commencent leur carrière optent souvent pour cette armure car elle leur donne un air plus expérimenté.

Armure golem (I-V)

Choix économique pour de nombreux mercenaires, l'armure golem est une des armures lourdes les plus populaires de l'univers. Elle est constituée d'une tenue moulante en polycarbonate dotée de fiches et de ports afin de pouvoir être équipée de la plupart des options de personnalisation. Une telle tenue comprend des gants et des bottes souples ainsi qu'un casque avec une visière transparente.

Armure masque

Fabriquée par les kasathas, cette armure lourde doit son nom à la fine fente de son casque qui ne dévoile que les yeux de l'utilisateur. Un recycleur d'air permet à celui qui la porte de masquer complètement son visage. Une cuirasse en céramique, des épaulettes et des brassards renforcés ainsi que des grèves protègent l'utilisateur tout en facilitant l'exécution des gracieuses techniques de combat des kasathas.

Armure shotalashu

Les cavaliers shotalashus lashuntas portent cette protection quand ils montent leurs montures sauriennes. Des couches de fines plaques ablatives mobiles constituent une armure légère qui ne gêne pas les mouvements des cavaliers tout en leur offrant une excellente protection. Les marchands d'armes se sont résolus à fabriquer des armures shotalashus dans des styles plus modernes puisque certains modèles traditionnels liés à la nature ne peuvent plus être produits.

Carapace iridescente (évoluée, basique, supérieure)

Des plaques métalliques brillantes s'interconnectent pour constituer une armure lourde qui évoque la carapace d'un insecte. Bien que cette armure ait été conçue à l'origine pour les shirrrens, sa beauté et ses fonctionnalités l'ont rendu populaire auprès des autres races. Les carapaces les plus onéreuses offrent non seulement une meilleure protection mais elles sont également ornées de motifs élaborés en or et en argent et de bijoux incrustés.

Combi-D (I-VI)

Les combinaisons de débarquement, ou combi-D, sont conçues pour les voyageurs de l'espace qui s'attendent à quitter leur vaisseau pour visiter la surface d'une planète. La plupart sont des combinaisons ou des tenues de vol que l'on porte sous des hauts-de-chausses, des bottes lourdes et une veste épaisse. La tenue est complétée par une ceinture utilitaire dotée d'un holster et d'un heaume ou d'un recycleur d'air.

Combinaison essaim

Inspirée par la technologie de l'Essaim, et conçue spécifiquement pour les shirrrens, cette armure est constituée de plaques ablatives sur un matelassage renforcé et reliées par un treillis de lanières. La conception unique de cette armure la rend idéale pour les créatures dotées d'une physiologie peu commune. L'utilisateur utilise les lanières pour arranger la tenue afin qu'elle soit confortable et peut faire glisser les plaques pour couvrir les zones vulnérables.

Combinaison estex (I-IV)

L'estex est un tissu épais et résistant principalement utilisé pour fabriquer des combinaisons de vol et des tenues environnementales. Une combinaison estex recouvre son utilisateur du cou jusqu'aux pieds et peut être modifiée avec des améliorations d'armure. Les combinaisons de plus haute qualité offrent une meilleure protection et disposent de plus d'emplacements d'amélioration mais elles sont souvent plus encombrantes que les armures légères de cette catégorie.

Échelon (sur-mesure, prêt-à-porter)

Conçus en s'inspirant des vêtements à la mode à travers l'univers, ces vêtements renforcés sont disponibles dans des modèles modernes audacieux et utilisent des champs de force ainsi que des fibres de haute technologie pour concevoir n'importe quel type de tenue imaginable. Les modèles sur mesure sont souvent, comme leur nom l'indique, personnalisés en fonction de l'acheteur et sont conçus pour paraître uniques.

Fineplate

Conçue par des androïdes, la fineplate est constituée d'une couche dense de polyéthylène qui semble très légère tout en fournissant une bonne protection. Ce type d'armure lourde est suffisamment fine pour être portée sous une autre tenue mais la rigidité du polyéthylène ralentit son utilisateur et restreint ses mouvements. Une fineplate peut être modelée selon différents styles mais sa forme la plus commune est celle d'un plastron avec des protections pour les membres.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



PEAU CARBONE, GRAPHITE
 TYPE : armure légère
 CAE : +3
 CAC : +4
 BONUS DEX MAX : +4



ARMURE FLIBUSTIER I
 TYPE : armure légère
 CAE : +2
 CAC : +3
 BONUS DEX MAX : +4



ARMURE SHOTALASHU
 TYPE : armure légère
 CAE : +19
 CAC : +20
 BONUS DEX MAX : +7



GAMME DÉFIANCE, ESCOUADE
 TYPE : armure lourde
 CAE : +5
 CAC : +8
 BONUS DEX MAX : +1



GAMME HARDLIGHT, ESCOUADE
 TYPE : armure légère
 CAE : +15
 CAC : +15
 BONUS DEX MAX : +6



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER**ARMURE DE CÉRÉMONIE, SOLDAT**

TYPE : armure lourde

CAE : +1

CAC : +3

BONUS DEX MAX : +2

**MICROCORDE KASATHA I**

TYPE : armure légère

CAE : +1

CAC : +3

BONUS DEX MAX : +3

**FLÉAU DES JARLS**

TYPE : armure assistée

CAE : +18

CAC : +24

BONUS DEX MAX : +4

Gamme Aegis (élite, spécialiste, escouade)

Les armures lourdes de la gamme Aegis recouvrent entièrement leur porteur ce qui leur a valu le surnom de « tanks autonomes ». La visière sur le heaume est très étroite ou même inexistante et l'armure diffuse directement à l'intérieur du casque les images et les sons. Les membres semi-mécanisés de l'armure permettent à celui qui la porte de se déplacer aisément.

Gamme Défiance (élite, spécialiste, escouade)

Les armures lourdes de la gamme Défiance sont les bêtes de somme des armures d'escouades. Une coque rigide recouvre une combinaison en fibre para-aramide afin de constituer une tenue massive et résistante. Les heaumes de ces armures sont dotés de larges visières teintées qui permettent à leur utilisateur de bénéficier d'une vision périphérique.

Gamme Hardlight (élite, spécialiste, escouade)

Armure légère d'infanterie de dernier cri, les armures de la gamme hardlight sont constituées d'une combinaison moulante et lisse recouverte d'une cuirasse rigide et légère ainsi que de protections pour les membres et d'un casque. Les fabricants proposent souvent des versions personnalisées pour les organisations militaires mais les mercenaires et les explorateurs ont aussi accès à des modèles prêts-à-porter de différentes qualités.

Mécalest

Les ysokis ont popularisé cette armure lourde apparemment légère mais incroyablement résistante. Des petites plaques de métal dense sont disposées entre deux couches de fibres renforcées ce qui donne à cette tenue l'apparence d'une combinaison matelassée mais qui octroie une bien meilleure protection.

Microcorde kasatha (I-IV)

Ces tenues constituées de tissu nervuré sont légèrement moins évoluées que des armures légères comparables mais elles offrent tout de même une bonne protection à un prix abordable. Les tenues en microcordes fabriquées par les kasathas sont généralement constituées d'une seule pièce avec des couleurs sombres, parfois avec des liserés luisants. Cependant, d'autres fabricants produisent ces tenues dans une grande variété de couleurs et de styles.

Monolithe vesk (I-III)

Tenue de combat ultime, inventée par les vesks, cette armure lourde est dotée d'une cuirasse en polycarbonate dont la texture évoque la pierre. Une armure monolithe ressemble à un golem massif constitué de plaques de pierre. Malgré sa taille, l'armure se déplace avec facilité grâce à ses jointures motorisées. Le possesseur d'une de ses armures peut « buriner » sur la cuirasse ou sur les épaulières des emblèmes personnels et des blasons pour afficher son allégeance.

Nécrocuirasse

Une armature de côtes métalliques recouvre cette armure lourde. Des champs de force s'étendent entre les côtes ce qui donne à l'armure l'aspect macabre d'un squelette de métal. Les officiers de la Flotte Charogne apprécient particulièrement son aspect inquiétant mais elle peut être portée par quiconque souhaite intimider ses adversaires.

Peau carbone (diamant, graphite, nanotube, carbone blanc)

Bien que ces tenues légères semblent être fabriquées avec du tissu rigide, elles sont en fait constituées de fibres de carbone. Les peaux carbonées de meilleure qualité sont renforcées avec des allotropes

carbonés comme le carbone blanc ou le diamant. L'aspect lustré de ces fibres témoigne du coût élevé de leur fabrication.

Peau de défrex

Fabriquée avec la peau d'un animal féroce natif de Vesk-2, cette armure légère est très populaire auprès des vesks mais plus rarement portée par les membres des autres races. Des morceaux de la peau épaisse de la créature sont cousus ensemble avec des fils métalliques et la tenue est renforcée avec des clous ou des écailles métalliques.

Plate vitrum

Constituée de polyéthylène transparent, une plate vitrum ressemble à une tenue constituée de cristaux taillés. Bien que ce matériau soit aussi dur que du métal, il miroite et reflète la lumière comme du verre. La difficulté qu'il y a à compresser le polyéthylène pour préserver sa légèreté tout en offrant une protection suffisante fait que cette armure lourde est particulièrement onéreuse.

Seconde peau

Cette tenue souple et moulante peut être portée sous des vêtements ordinaires. Si une seconde peau a la même couleur que la peau de celui qui la porte, elle peut être assez difficile à remarquer. Cette tenue peut aussi être équipée d'améliorations ce qui en fait un vêtement très apprécié des célébrités, des diplomates et de tout individu qui veut porter une protection sans en avoir l'air.

Surplate vesk (I-V)

Cette armure lourde utilitaire est le reflet de la force brute de ses inventeurs. Une surplate n'offre aucun confort. Chacune de ces tenues en polycarbonate est robuste, dense et souvent très austère. Cependant, on peut aisément remarquer leur qualité artisanale. Ces armures ont la réputation de pouvoir encaisser n'importe quel type de traumatisme grâce à un revêtement de résine thermoplastique.

Tenue de station (utilitaire, décontractée, élite, tenue de vol)

De nombreux types de vêtements renforcés offrent une certaine protection sans avoir à renoncer à leur aspect pratique ou à des aspects esthétiques. C'est la prévalence de ce type d'armures légères sur la Station Absalom qui leur a valu le nom familier de « tenues de station ». Ces armures existent dans des styles très variés allant des vêtements décontractés aux combinaisons utilitaires en passant par des tenues plus habillées. Le système de protection environnemental de l'armure est intégré dans la tenue. Les catégories d'armure (utilitaire, décontractée, élite et tenue de vol) font référence à leur qualité pas à leur style.

Tenue de voyage AbadarCorp (or, platine, argent)

Les cadres d'AbadarCorp ont popularisé ces tenues légères conçues pour les conférences et les réunions diplomatiques. Des champs de force et un recycleur d'oxygène s'activent automatiquement si le porteur de cette tenue se retrouve dans un environnement hostile. Les modèles haut de gamme offrent une meilleure protection.

Tenue réfractrice ysoki

Les novateurs ysokis ont créé cette combinaison renforcée recouverte d'un revêtement capable de réfracter l'énergie. Cette armure légère ne passe pas inaperçue mais elle est aussi efficace pour protéger son utilisateur contre les attaques d'énergie que contre les attaques cinétiques. Aujourd'hui, ces armures sont appréciées de toutes les races et elles peuvent être colorées en différentes nuances métalliques.

Tenue tempérée lashunta (évoluée, Basique)

Les lashuntas ont mis au point cette armure légère tempérée en tissant des fils de régulation de température dans un vêtement renforcé. Il en résulte une tenue de protection souple qui maintient son utilisateur à une température confortable. La plupart de ces armures sont constituées d'une tunique ajustée et d'un pantalon, ce qui en fait une tenue très populaire auprès des explorateurs s'aventurant dans des régions chaudes ou humides.

ARMURES ASSISTÉES

Contrairement aux armures légères et lourdes, les armures assistées ont besoin de leur propre batterie qui est livrée pleinement chargée au moment de l'achat. Les armures assistées utilisent les mêmes types de batteries que les autres objets, y compris les armes, et elles peuvent être rechargées normalement grâce à un générateur ou une station de recharge (voir page 234). On peut aussi se contenter de remplacer une batterie épuisée (voir Table 7-9 : munitions pour le prix des batteries).

Utilisation des armures assistées

Une armure assistée augmente la Force de son utilisateur et dispose d'emplacements d'armes sur lesquelles des armes de tir peuvent être installées.

Entrer et sortir d'une armure assistée

Entrer ou sortir d'une armure assistée nécessite une action complexe. À moins que le contraire ne soit indiqué, ces armures sont dotées d'un verrouillage électronique qui empêche de l'ouvrir à moins d'en connaître le code. Ce mot de passe peut être déchiffré en réussissant un test d'Informatique (DD = 15 + deux fois le niveau de l'armure).

Formation au port des armures assistées

Les personnages peuvent apprendre à manœuvrer des armures assistées en choisissant le don Port des armures assistées (voir page 160) ou au niveau 5 avec le style de combat garde de la classe soldat. Ne pas être formé à l'utilisation de ce type d'armures impose plus de malus qu'avec des armures normales. Si vous êtes équipé d'une armure assistée sans savoir l'utiliser, vous subissez un malus de -4 à votre CAE et à votre CAC, vous êtes toujours considéré comme pris au dépourvu et imprécis et votre vitesse est réduite de moitié. Si l'armure est dotée d'une forme spéciale de déplacement (si elle est capable de voler, par exemple), vous ne pouvez pas l'utiliser.

DESCRIPTIONS DES ARMURES ASSISTÉES

Vous trouverez ci-après les explications concernant les différentes caractéristiques des armures assistées. Les armures sont décrites plus précisément page 204. Le prix de chacune d'elles est indiqué sur la table 7-16 : armures assistées.

Bonus à la CAE et à la CAC

Ce sont les bonus que les armures assistées ajoutent à votre Classe d'Armure Énergétique, votre protection contre les lasers et les attaques similaires, et à votre Classe d'Armure Cinétique, qui vous protège contre les projectiles et les autres objets solides.

Le cockpit d'une armure assistée est trop petit pour qu'un personnage en armure lourde puisse s'y installer. Si vous portez une armure légère alors que vous manœuvrez une armure assistée, vous prenez les bonus les plus élevés à la CAE et à la CAC entre ceux de l'armure assistée et ceux de votre armure légère et vous prenez le bonus de Dextérité le plus faible et le malus d'armure aux tests la plus élevée. Une armure assistée est conçue pour être utilisée par n'importe quelle créature à peu près humanoïde de taille P à M. Seules les créatures

qui ne correspondent pas à ces critères doivent faire modifier l'armure pour qu'elles puissent l'utiliser (voir Ajuster une armure page 196).

Bonus de Dextérité maximum

Normalement vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre Classe d'Armure (que ce soit pour la CAE ou la CAC), mais ce bonus est limité par l'armure assistée que vous utilisez. Le bonus de Dextérité maximum indique quelle est la valeur maximale que vous pouvez ajouter à votre CA. Tout bonus supérieur est ignoré et n'augmente donc pas votre CA.

Malus d'armure aux tests

Vous subissez le malus indiqué à la plupart de vos tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité.

Vitesse

Au lieu d'utiliser votre vitesse de déplacement normale, les armures assistées possèdent leur propre vitesse maximale au sol. Dans certains cas, elles peuvent également être dotées d'autres modes de déplacement.

Force

Quand vous utilisez une armure assistée, c'est cette armure qui détermine votre Force effective. Vous l'utiliserez pour tous vos tests basés sur la Force. Même si vous avez une Force supérieure à celle de l'armure, vous êtes limité par la Force de cette dernière.

Dégâts

Quand vous effectuez une attaque au corps à corps sans arme avec une armure assistée, elle inflige les dégâts indiqués plus son modificateur de Force.

Taille

Une armure assistée est de la taille indiquée, aussi il se peut que vous occupiez plus d'espaces quand vous en êtes équipé. Certaines armures assistées indiquent une allonge entre parenthèses après la taille. Avec une allonge supérieure à 1,50 mètre, vous pouvez attaquer au corps à corps des créatures situées à cette distance même si elles ne vous sont pas adjacentes. Ajoutez l'allonge de l'armure à celle de l'arme que vous utilisez.

Capacité et consommation

Les armures assistées ont besoin de beaucoup d'énergie pour fonctionner et il est donc indiqué sa capacité et sa consommation.

La capacité de la batterie indique combien cette dernière contient de charges. Cette batterie peut être rechargée normalement grâce à un générateur ou une station de recharge (voir page 234) ou elle peut être remplacée par une nouvelle batterie (voir Table 7-9 : munitions). Vous pouvez équiper votre armure d'une batterie avec une capacité de charges inférieure mais vous ne pouvez recharger une batterie pour qu'elle contienne plus de charges que sa capacité maximale.

La consommation indique la durée pendant laquelle une batterie peut alimenter une armure assistée. Par exemple, un personnage équipé d'un harnais de combat doté d'une batterie pleine peut utiliser son armure assistée pendant 20 heures avant de devoir recharger sa batterie ou la remplacer. Une fois que vous êtes installé dans votre armure, vous savez combien de charges il lui reste. Vous pouvez activer ou désactiver une armure assistée par une action simple et vous n'êtes pas obligé d'épuiser toutes les charges de la batterie en une seule fois mais votre consommation doit s'effectuer par incréments d'1 charge.

Si vous êtes dans une armure qui n'a plus d'énergie, vous êtes pris au dépourvu et imprécis, vous ne pouvez bénéficier de la Force et des dégâts de l'armure et vous ne pouvez ni attaquer, ni vous déplacer.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Aucune de ses armes sur des emplacements d'arme (voir ci-après) ne fonctionne, pas plus que d'éventuelles améliorations (voir Les améliorations d'armure, ci-après) même si elles disposent de leur propre source d'alimentation. Vous ne pouvez tenter aucun test basé sur la Force ou la Dextérité et le bonus de Dextérité maximum de l'armure est de +0 (ou le bonus de Dextérité maximum normal de l'armure s'il est inférieur). Vous pouvez toujours quitter votre armure.

Emplacements d'arme

On peut installer des armes de tir sur la plupart des armures assistées. Le nombre maximum d'armes est égal à la valeur d'emplacements d'arme de l'armure.

Emplacements d'amélioration

Vous pouvez personnaliser votre armure assistée avec des améliorations magiques et technologiques (voir ci-dessous). La valeur indiquée correspond au nombre total d'améliorations que peut supporter votre armure assistée. Certaines améliorations d'armure sont plus volumineuses et plus complexes et nécessitent plusieurs emplacements.

Volume

Le volume indiqué pour une armure assistée fait référence à son volume quand elle est soulevée ou transportée en tant que fret et il n'est pas pris en compte pour votre propre capacité de transport. Quand vous manœuvrez une armure assistée, vous utilisez sa Force pour déterminer votre capacité de transport. Tout ce que vous transportez, tout ce que transporte l'armure et toute amélioration d'armure ou arme installée sur des emplacements comptent pour cette limite de volume transportable.

TABLE 7-16 : ARMURES ASSISTÉES

MODÈLE D'ARMURE	NIVEAU	PRIX
Transcargos	4	2 150
Harnais de combat	5	3 450
Harnais arachnida	10	19 500
Armature de vol	11	27 100
Fléau des jarls	15	125 500

ARMATURE DE VOL

BONUS CAE +12	BONUS CAC +19	
BONUS DEX max +3	MALUS D'ARMURE AUX TESTS -5	VITESSE 9 mètres, vol 9 mètres (moyenne)
FORCE 22 (+6)	DÉGÂTS 2d6 C	TAILLE Très grande (allonge 3 mètres)
CAPACITÉ 100	CONSUMMATION 1/minute	
EMPLACEMENTS D'ARME 3	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION 4	VOLUME 40

Cette machine massive et profilée a une forme humanoïde et est équipée de puissants propulseurs sur son dos et à ses pieds qui lui permettent de voler avec une manœuvrabilité moyenne.

FLÉAU DES JARLS

BONUS CAE +18	BONUS CAC +24	
BONUS DEX max +4	MALUS D'ARMURE AUX TESTS -6	VITESSE 6 mètres
FORCE 29 (+9)	DÉGÂTS 2d8 C	TAILLE Grande (allonge 3 mètres)
CAPACITÉ 100	CONSUMMATION 1/minute	
EMPLACEMENTS D'ARME 2	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION 2	VOLUME 43

L'armure assistée fléau des jarls, conçue par les nains, est fabriquée pour ressembler à un nain en armure lourde avec des mains articulées

mais d'autres races ont conçu des versions plus élégantes et plus modernes de ces armures.

HARNAIS ARACHNIDA

BONUS CAE +10	BONUS CAC +13	
BONUS DEX max +5	MALUS D'ARMURE AUX TESTS -4	VITESSE 7,5 mètres, escalade 7,5 mètres
FORCE 18 (+4)	DÉGÂTS 1d10 P	TAILLE Grande (allonge 3 mètres)
CAPACITÉ 100	CONSUMMATION 1/minute	
EMPLACEMENTS D'ARME 1	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION 2	VOLUME 28

Ce harnais à suspensions est équipée de six pattes arachnéennes. Chacune de ces pattes est dotée à son extrémité d'un dispositif d'attraction gravitationnelle qui permet à l'armure d'escalader des murs et même de se déplacer sur les plafonds. Un harnais arachnida dispose également de deux attelles mécanisées qui se fixent sur les bras de son utilisateur, ce qui lui permet d'utiliser des armes.

HARNAIS DE COMBAT

BONUS CAE +9	BONUS CAC +12	
BONUS DEX max +2	MALUS D'ARMURE AUX TESTS -4	VITESSE 9 mètres
FORCE 18 (+4)	DÉGÂTS 1d10 C	TAILLE Moyenne
CAPACITÉ 20	CONSUMMATION 1/heure	
EMPLACEMENTS D'ARME 1	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION 1	VOLUME 20

Le harnais de combat est une armure assistée basique utilisée par les unités d'infanterie des forces militaires.

TRANSCARGO

BONUS CAE +0	BONUS CAC +7	
BONUS DEX max +0	MALUS D'ARMURE AUX TESTS -10	VITESSE 4,5 mètres
FORCE 20 (+5)	DÉGÂTS 1d10 C	TAILLE Grande (allonge 1,5 mètre)
CAPACITÉ 40	CONSUMMATION 1/minute	
EMPLACEMENTS D'ARME 0	EMPLACEMENTS D'AMÉLIORATION 0	VOLUME 34

Un transcargo est constitué d'une armature métallique simple qui se déplace grâce à des jambes mécaniques ou des roues. Au lieu d'avoir des mains articulées, ses bras se terminent par des outils prehensiles spécialisés conçus pour soulever des containers volumineux. Un transcargo ne peut utiliser des armes et il subit un malus de -4 à tous ses jets d'attaque. Il peut transporter un volume supérieur de 10 points à la normale par rapport à sa Force sans être encombré ou surchargé.

LES AMÉLIORATIONS D'ARMURE

On peut personnaliser une armure en achetant et en installant des améliorations d'armures décrites ci-après. Ces améliorations ajoutent des bonus ou des capacités spécialisées à l'armure. Certains individus conservent un stock d'améliorations dont ils peuvent équiper leur armure en fonction des besoins (il faut 10 minutes pour remplacer une amélioration et vérifier toutes les connexions). Les caractéristiques de ces améliorations sont détaillées ci-après.

Capacité

Pour une amélioration technologique qui nécessite de l'énergie pour fonctionner, cette caractéristique indique la taille maximale de la batterie dont elle peut être dotée. Ces batteries peuvent être rechargées normalement en utilisant soit un générateur, soit une station

TABLE 7-17 : AMÉLIORATIONS D'ARMURE

AMÉLIORATION	NIVEAU	PRIX	EMPLACEMENTS	TYPE D'ARMURE	VOLUME
Atténuateur de radiations	1	200	1	Tous	F
Capteurs infrarouges	1	200	1	Tous	F
Fourreau réactif	1	325	1	Tous	F
Renfort de tension	1	150	1	Tous	—
Chargeur automatique	2	750	1	Assistée	1
Réacteurs de saut	2	1 000	1	Légères, lourdes	F
Champ de force, brun	3	1 600	2	Tous	F
Générateur de secours	4	2 100	1	Tous	1
Harnais de dégagement	4	1 750	1	Lourdes, assistées	2
Ordinateur de visée	4	2 250	1	Tous	—
Champ électrostatique, mk 1	5	3 000	1	Tous	—
Régulateur thermique, mk 1	5	3 600	1	Tous	—
Renfort de chargement	5	2 550	1	Tous	—
Jetpack	5	3 100	1	Légères, lourdes	1
Bouclier de phase	6	4 325	1	Lourdes, assistées	1
Champ de force, pourpre	6	4 550	2	Tous	F
Recycleur d'air filtré	6	4 600	1	Tous	1
Atténuateur sonore	7	7 150	1	Tous	F
Revêtement défecteur	7	7 500	1	Tous	1
Champ de force, noir	8	10 500	2	Tous	F
Circuit d'accélération	8	9 250	1	Légères, lourdes	F
Champ électrostatique, mk 2	9	13 000	1	Tous	—
Pack de force	9	13 100	1	Légères, lourdes	1
Champ de force, blanc	10	20 000	2	Tous	F
Champ électrostatique, mk 3	12	35 000	1	Tous	—
Régulateur thermique, mk 2	12	36 250	1	Tous	—
Champ de force, gris	12	40 000	2	Tous	F
Réflecteur de sorts, mk 1	13	47 950	1	Légères, lourdes	1
Bouclier titan	14	75 000	1	Assistées	2
Champ de force, vert	14	80 000	2	Tous	F
Régulateur thermique, mk 3	15	120 000	1	Tous	—
Champ de force, rouge	16	180 000	2	Tous	F
Champ de force, bleu	17	280 000	2	Tous	F
Champ de force, orange	18	400 000	2	Tous	F
Réflecteur de sorts, mk 2	18	360 000	1	Légères, lourdes	1
Champ de force, prismatique	20	1 000 000	2	Tous	

de recharge (voir page 234). Une amélioration magique qui peut être utilisée un certain nombre de fois utilise de l'énergie magique ; ces charges sont intégrées à l'amélioration au moment de sa fabrication et on ne peut pas les recharger avec des générateurs ou des batteries. Les charges d'un objet magique peuvent se renouveler chaque jour ou jamais.

Consommation

Ici est indiqué combien de charges sont consommées quand l'amélioration de l'armure est utilisée. Ce coût peut être par activation ou pour une certaine durée. Si une amélioration d'armure consomme un certain nombre de charges pour une durée déterminée, la capacité de l'amélioration peut être désactivée avant que ce temps ne soit écoulé, mais elle consomme tout de même la totalité des charges indiquées pour cette durée. Par exemple, une amélioration qui consomme 2 charges par round, les consomme toutes les 2 même si elle ne reste active qu'un demi-round.

Emplacements d'amélioration

Chaque armure dispose d'un certain nombre d'emplacements d'amélioration. Cela représente le nombre maximum de modifications que l'on peut effectuer sur une armure. Si vous installez plus

d'améliorations que l'armure ne peut en supporter, elle cesse de fonctionner ainsi que toutes celles qui sont déjà installées jusqu'à ce que vous en retiriez suffisamment pour ne pas excéder ce maximum. Certaines améliorations nécessitent plusieurs emplacements comme cela est indiqué dans la colonne Emplacements de la Table 7-17 : améliorations d'armure

Améliorations magiques

Certaines améliorations sont magiques ou une hybridation entre la magie et la technologie. Cela est indiqué à côté du nom de l'amélioration. Si à côté du nom d'un objet il n'est pas spécifié magique ou hybride, il s'agit d'un objet technologique

DESCRIPTIONS DES AMÉLIORATIONS D'ARMURE

Les améliorations d'armure sont décrites ci-dessous.

ATTÉNUATEUR DE RADIATIONS

Cet appareil vous octroie un bonus de +2 à votre jet de sauvegarde initial contre les radiations (voir page 403) en plus de tous les autres bonus accordés par la protection environnementale de votre armure. Ce bonus ne s'applique pas aux jets de sauvegarde contre les effets secondaires dus aux radiations.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ATTÉNUATEUR SONIQUE

Ce dispositif étouffe les bruits que vous pouvez produire et réduit la puissance des attaques soniques. Vous gagnez résistance aux sons 5 et vous réduisez le malus d'armure de 1 point quand vous effectuez un test de Discrétion.

BOUCLIER DE PHASE

CAPACITÉ 40

CONSOMMATION 2

Vous pouvez activer cette amélioration pour générer un bouclier bleuté translucide et brillant sur un de vos bras. Il peut vous aider à bloquer des attaques. Il faut une action de mouvement pour l'activer ou le désactiver. Tant que le bouclier est actif, vous bénéficiez d'un bonus d'altération de +1 à votre CAE. Le bouclier de phase gêne l'utilisation du bras sur lequel il est installé. Aussi, tant qu'il est actif, vous pouvez tenir en main un objet mais vous ne pouvez l'utiliser ou attaquer avec. Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures lourdes ou assistées.

BOUCLIER TITAN

CAPACITÉ 40

CONSOMMATION 10

Cet émetteur génère un large bouclier d'énergie unidirectionnel qui vous protège contre des attaques. Vous pouvez activer ou désactiver le bouclier par une action de mouvement. Quand vous l'activez, choisissez un côté de votre case. Le bouclier s'étend en ligne droite sur trois côtés continus centrés sur celui que vous avez choisi. Il octroie un abri contre les attaques provenant de l'autre côté mais pas contre celles qui sont effectuées du côté où vous vous trouvez.

Si vous vous déplacez, vous pouvez repositionner votre bouclier en choisissant un côté différent. Vous pouvez aussi dépenser une action de mouvement pour repositionner votre bouclier sans vous déplacer. Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures assistées.

CAPTEURS INFRAROUGES

Vous gagnez vision dans le noir sur une distance de 18 mètres.

CHAMP DE FORCE

Vous pouvez activer ou désactiver le champ de force de votre armure par une action simple. Une fois actif, l'appareil génère un champ de force invisible qui vous enveloppe ainsi que tous les objets que vous transportez ou dont vous êtes équipés. Le champ bloque les solides et les liquides mais pas les gaz ni la lumière (y compris les rayons laser). Vous pouvez respirer normalement quand le champ est activé mais vous ne pouvez pas manger ni boire.

Tant qu'un champ de force est actif, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires qui dépend de la puissance du champ. Tous les dégâts que vous subissez sont d'abord retranchés aux points de vie temporaires. Un champ de force se régénère rapidement ce qui signifie qu'il récupère un certain nombre de points de vie temporaires à chaque round à la fin de votre tour jusqu'à son maximum. Si les points de vie temporaires du champ de force tombent à 0, il est inactif jusqu'à la fin de votre prochain tour au moment où sa régénération rapide lui redonne des points de vie. La capacité en nombre de charges, le nombre de points de vie temporaires octroyés et la rapidité de régénération dépendent de la couleur du champ de force. Un champ de force consomme 1 charge par round.

Les champs de force les plus puissants ont également la capacité de fortification qui confère une probabilité qu'une attaque critique soit considérée comme une attaque normale, infligeant des dégâts normaux sans bénéficier de son effet critique. Le jet de pourcentage est lancé avant de déterminer les dégâts du coup critique. Si un champ de force est inactif, sa capacité de fortification ne fonctionne pas. On ne peut installer plus d'un champ de force sur une armure.

TABLE 7-18 : CHAMPS DE FORCE

COULEUR	CAPACITÉ	PV TEMP.	RÉGÉNÉRATION	
			RAPIDE	FORTIFICATION
Brun	10	1	1	0 %
Pourpre	10	5	2	0 %
Noir	10	10	3	0 %
Blanc	20	15	4	0 %
Gris	20	20	5	0 %
Vert	20	25	6	20 %
Rouge	40	30	7	40 %
Bleu	40	35	8	60 %
Orange	40	40	9	80 %
Prismatique	100	50	10	100 %

CHAMP ÉLECTROSTATIQUE

Ce champ qui couvre votre armure vous confère une résistance à l'électricité et toute créature qui vous touche, ou vous inflige des dégâts avec une arme de corps à corps, subit des dégâts d'électricité. La résistance dont vous bénéficiez et les dégâts infligés dépendent du modèle comme indiqué ci-après.

- **Mk 1 :** Résistance 5 et 1d6 points de dégâts d'électricité.
- **Mk 2 :** Résistance 10 et 2d6 points de dégâts d'électricité.
- **Mk 3 :** Résistance 15 et 3d6 points de dégâts d'électricité.

CHARGEUR AUTOMATIQUE

Cet appareil, fixé à une armure assistée, est constitué d'un petit bras mécanisé et d'un petit compartiment qui peut contenir jusqu'à un volume de 2 de munitions et de batteries. Vous pouvez activer le chargeur automatique en tant qu'action de mouvement pour recharger une arme installée sur un emplacement d'arme de l'armure assistée (mais par pour remplacer les propres batteries de l'armure). Les capacités qui vous permettent de recharger plus rapidement qu'avec une action de mouvement ne peuvent être utilisées avec un chargeur automatique.

Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures assistées.

CIRCUIT D'ACCÉLÉRATION (MAGIQUE)

CAPACITÉ 10

CONSOMMATION 1/round

Vous pouvez activer un *circuit d'accélération* par une action rapide pour bénéficier des avantages du sort *rapidité* jusqu'à ce que vous utilisiez une autre action rapide pour le désactiver ou jusqu'à ce que vous ayez épuisé toutes ses charges. Les charges de cette amélioration se régénèrent intégralement chaque jour. Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures légères ou lourdes.

FOURREAU RÉACTIF

Ce compartiment articulé peut contenir une arme à une main avec un volume faible au maximum. Vous pouvez activer cette amélioration par une action rapide pour prendre en main cet objet comme s'il était prêt à être utilisé.

GÉNÉRATEUR DE SECOURS

Vous pouvez connecter des objets électriques, comme les batteries, à ce générateur miniature pour les recharger. L'électricité provient de l'énergie cinétique générée par vos mouvements et permet d'accumuler 1 charge toutes les 10 minutes de déplacement. On ne peut brancher plus d'un objet à la fois à un même générateur de secours et le générateur ne produit aucune énergie quand vous êtes stationnaire ou au repos.

HARNAIS DE DÉGAGEMENT

Ce harnais s'installe dans une armure assistée ou est directement intégré à la structure d'une armure lourde. Il vous permet de vous extraire de l'armure par une action de mouvement au lieu d'une action



CHAMP DE FORCE

CHARGEUR AUTOMATIQUE

JETPACK

complexe. Il ne modifie en rien le temps nécessaire à s'installer dans l'armure.

Cette amélioration ne peut être installée que dans des armures lourdes ou des armures assistées.

JETPACK

CAPACITÉ 40

CONSOMMATION 2/round

Vous gagnez une vitesse en vol de 9 mètres (manœuvrabilité moyenne). Vous pouvez l'utiliser pour voler en « vitesse de croisière » au coût de 1 charge par minute mais vous êtes considéré comme pris au dépourvu et imprécis pendant ce temps. Passer du mode de vol normal en mode vitesse de croisière, ou inversement, est une action simple. Un jetpack ne peut vous soulever si vous êtes encombré.

Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures légères ou lourdes.

ORDINATEUR DE VISÉE

Cet ordinateur de visée vous aide à compenser de mauvaises conditions de visibilité. Vous ignorez les camouflages pour vos attaques. Cet appareil n'a aucun effet contre les cibles bénéficiant d'un camouflage total.

PACK DE FORCE (HYBRIDE)

CAPACITÉ 100

CONSOMMATION 2/round

Un pack de force vous octroie une vitesse de vol de 18 mètres (manœuvrabilité moyenne). Vous pouvez l'utiliser pour voler en « vitesse de croisière » au coût de 1 charge par minute mais vous êtes considéré comme pris au dépourvu et imprécis pendant ce temps. Passer du mode vol normal en mode vitesse de croisière, ou inversement, est une action simple. Un pack de force ne peut vous soulever si vous êtes encombré.

Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures légères ou lourdes.

RÉACTEURS DE SAUT

CAPACITÉ 20

CONSOMMATION 2/action

Vous pouvez activer vos réacteurs de saut en même temps que vous effectuez une action de mouvement afin de voler pendant ce déplacement. Vous pouvez voler jusqu'à 9 mètres (manœuvrabilité moyenne) à une hauteur maximale de 3 mètres ou vous pouvez vous élever dans les airs sur une hauteur de 6 mètres. Vous devez atterrir à la fin de votre action de mouvement. Les réacteurs de saut ne peuvent vous soulever si vous êtes encombré.

Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures légères ou lourdes.

RECYCLEUR D'AIR FILTRÉ

Ce recycleur amélioré renforce le système d'aération de votre armure en fournissant un air plus pur et en filtrant les toxines et les vapeurs toxiques les plus communes. Les armures dotées de ce système peuvent fournir de l'air frais pendant un nombre de semaines égal à leur niveau. Vous gagnez également résistance à l'acide 5 et un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre le poison et les maladies.

RÉFLECTEUR DE SORTS (MAGIQUE)

CAPACITÉ 1

CONSOMMATION 1

Quand vous êtes la cible d'un sort, en réaction, vous pouvez activer le réflecteur de sorts. Cela n'affecte pas les sorts qui visent une zone dans laquelle vous vous trouvez ou qui vous affectent d'une autre manière ; le réflecteur n'agit que contre les sorts qui vous ciblent spécifiquement. Le sort est renvoyé vers celui qui l'a lancé comme si ce dernier était la cible. Le type de réflecteur détermine le niveau des sorts qui peuvent être renvoyés. Les charges d'un réflecteur de sorts se régénèrent chaque jour.

Cette amélioration ne peut être installée que sur des armures légères ou lourdes.

- **Mk 1 :** vous pouvez renvoyer des sorts de niveau 4 ou de niveau inférieur.
- **Mk 2 :** vous pouvez renvoyer des sorts de niveau 6 ou de niveau inférieur.

RÉGULATEUR THERMIQUE

Cette amélioration régule la chaleur, ce qui vous protège des températures extrêmes. Vous pouvez supporter confortablement des températures comprises entre -45° et 76° C sans avoir besoin de jets de Vigueur. De plus, l'armure vous accorde une résistance au froid et au feu. Cette résistance dépend du modèle de régulateur installé.

- **Mk 1 :** Résistance 5
- **Mk 2 :** Résistance 10
- **Mk 3 :** Résistance 15

RENFORT DE CHARGEMENT

Ces muscles artificiels augmentent de 3 points le volume que vous pouvez transporter avec cette armure.

RENFORT DE TENSION

Quand vous calculez la solidité et les points de vie de votre armure (voir page 409), vous considérez que cette dernière a un niveau d'objet supérieur de 5 points.

REVÊTEMENT DÉFLECTEUR

Cette amélioration confère à votre armure une texture lisse et glissante. Votre armure vous confère RD 5/-. De plus, votre malus d'armure est réduit de 2 points quand vous tentez un test d'Acrobaties pour vous échapper.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

AUGMENTATIONS

De nombreux explorateurs et mercenaires modifient leur propre corps avec des implants technologiques ou biologiques appelés des augmentations. Ce sont des modifications corporelles qui vous confèrent des capacités spéciales et des bonus. Une fois installées, elles font partie intégrante de votre organisme et, généralement, ne peuvent être affectées par des capacités permettant de détruire ou de désactiver des objets ou qui ciblent des objets ou des créatures technologiques. En ce qui concerne les attaques et les capacités, un bras cybernétique ou cultivé en cuve n'est ni plus, ni moins vulnérable que votre membre biologique d'origine.

ORGANISME

Pour chaque augmentation on trouve une caractéristique organe qui indique où l'augmentation peut être installée. Vous ne pouvez avoir plus d'une augmentation sur une même partie de votre corps.

Dans certains cas, comme avec les augmentations sur les membres, vous pouvez installer une augmentation sur une seule zone générale de votre corps, comme par exemple, sur une seule de vos mains ou un seul de vos pieds. Dans ce cas, pour l'augmentation sont indiquées les parties du corps sur lesquelles l'augmentation peut être installée. Vous ne pouvez installer qu'une seule augmentation sur chaque membre que vous possédez. Par exemple, si vous êtes un kasatha, vous pouvez installer une augmentation sur chacune de vos quatre mains tant que chacune de ces augmentations ne demande qu'une seule main pour être installée.

Si une augmentation nécessite plusieurs membres pour être installée, comme les ventouses d'escalade qui doivent être installées sur tous les pieds ou les accélérateurs qui doivent être installés sur toutes les jambes, cela est indiqué dans ses caractéristiques. La description de l'augmentation précisera aussi si elle peut être effectuée sur un membre dont vous êtes déjà doté ou bien si elle nécessite son remplacement. Dans ce dernier cas, comme pour les augmentations main multifonction ou prothèse de membre, vous ne pouvez installer cette augmentation sur un membre existant en raison de la manière dont ces améliorations sont produites.

Principaux organes : bien qu'il y ait toujours des exceptions, la plupart des augmentations doivent être installées sur un des organes suivants : bras (ou tous les bras), cerveau, oreilles, yeux, pied (ou tous les pieds), main (ou toutes les mains), cœur, jambe (ou toutes les jambes), poumons, colonne vertébrale, peau et gorge.

IMPLANTATION

Pour installer une augmentation, il faut avoir recours à un chirurgien spécialisé en cybernétique ou quelqu'un ayant un rang en Médecine égal au niveau de l'augmentation. L'opération dure généralement 1 heure par niveau de l'augmentation. Le prix de ces procédures chirurgicales est indiqué pour chaque augmentation.

RETIRER DES AUGMENTATIONS

Il se peut que vous vouliez faire retirer une de vos augmentations, le plus souvent parce que vous voulez en installer une différente sur l'organe concerné. Généralement, on ôte la précédente au moment de l'opération pour installer la nouvelle. Les biotechs, normalement, éliminent l'ancienne augmentation en s'intégrant dans

vos corps, ce qui vous permet d'évacuer l'ancienne biotech par voie naturelle. Puisque les augmentations sont codées génétiquement à votre corps, on ne peut les revendre ou les transférer à une autre personne. Le prix d'une nouvelle augmentation inclut le prix pour retirer l'ancienne.

ACTIVATION

La plupart des augmentations fonctionnent de manière continue. Celles qui nécessitent un certain contrôle sont reliées à votre système nerveux et, sauf si le contraire est indiqué, vous pouvez les activer ou les désactiver par une action simple. Par exemple, vous pouvez activer ou désactiver des implants cybernétiques dans vos yeux afin d'observer différents phénomènes visuels.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

Les augmentations cybernétiques sont des appareils et des circuits intégrés à la chair et aux os du receveur. Dans la plupart des cas, elles doivent être installées par un chirurgien spécialisé, un processus qui nécessite 1 heure par niveau de l'augmentation. Le coût de l'intervention est compris dans le prix de l'augmentation. Une augmentation cybernétique est bien plus qu'un simple implant : c'est une fusion complexe entre les organes du sujet et l'appareil technologique. Cela permet de les protéger contre des attaques qui affectent les appareils technologiques, ce qui n'est pas possible avec des robots ou des créatures entièrement technologiques. Les implants cybernétiques ne peuvent être affectés par des effets ou des attaques qui ciblent la technologie sauf si le contraire est précisé.

ACCÉLÉRATEUR

ORGANE
Toutes les jambes

MODÈLE	NIVEAU	PRIX
Partiel	4	1 900
Standard	8	8 800
Intégral	12	32 900

Vous augmentez votre vitesse au sol en remplaçant les articulations et les tendons de vos jambes par des prothèses cybernétiques à haute performance. Un accélérateur partiel ne remplace que quelques pièces et augmente votre vitesse au sol de 3 mètres. Un accélérateur standard est plus invasif et augmente votre vitesse de 6 mètres. Avec un accélérateur intégral, tous vos tendons et toutes vos articulations sont remplacés, ce qui augmente votre vitesse de 9 mètres. Vous pouvez installer un accélérateur dans des prothèses de jambe. La vitesse supplémentaire due à ces augmentations est considérée comme un bonus d'altération.

ACCÉLÉRATEUR CARDIAQUE

ORGANE
Cœur

PRIX 3 850

NIVEAU 6

Cet implant directement connecté à votre cœur peut être activé pour améliorer les performances de cet organe et de votre système circulatoire. Quand vous courez, que vous chargez ou que vous utilisez une action de mouvement pour vous déplacer, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour augmenter votre vitesse (dans le mode de déplacement considéré) de 6 mètres pour cette action. Ce mouvement supplémentaire est considéré comme un bonus d'altération. Vous pouvez aussi dépenser 1 point de persévérance par une action de réaction quand vous tentez un jet de Réflexes pour gagner un bonus d'altération de +1 à ce jet.

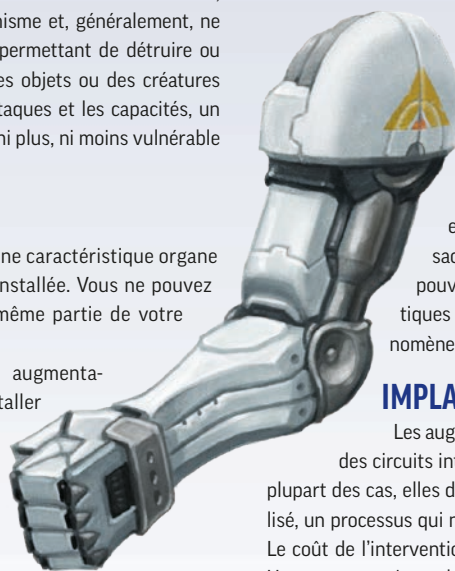


TABLE 7-19 : IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

NOM	NIVEAU	PRIX	ORGANE
Compartiment secret, standard	1	150	Bras ou jambe
Modulateur vocal	1	125	Gorge
Prothèse de membre, standard	1	100	Bras et main ou jambe et pied
Respirateur intégré	1	250	Poumons
Datajack, standard	2	625	Cerveau
Module de vision dans le noir, standard	3	1 750	Yeux
Prothèse de membre, cache	3	1 450	Bras et main ou jambe et pied
Réflecteurs rétinien	3	1 350	Yeux
Accélérateur, partiel	4	1 900	Toutes les jambes
Compartiment secret, réactif	5	3 050	Bras ou jambe
Datajack, haute capacité	5	2 600	Cerveau
Implants oculaires à large spectre	5	2 825	Yeux
Revêtement dermique, mk 1	5	3 025	Peau
Accélérateur cardiaque	6	3 850	Cœur
Revêtement dermique, mk 2	7	6 950	Peau
Accélérateur, standard	8	8 800	Toutes les jambes
Datajack, accéléré	8	8 525	Cerveau
Module de vision dans le noir, évolué	8	9 000	Yeux
Revêtement dermique, mk 3	9	17 975	Peau
Bras cybernétique, simple	11	24 750	Colonne vertébrale
Accélérateur, intégral	12	32 900	Toutes les jambes
Revêtement dermique, mk 4	12	48 850	Peau
Module de vision dans le noir, longue portée	13	48 950	Yeux
Bras cybernétique, double	14	70 150	Colonne vertébrale
Main multifonction	14	71 000	Main
Revêtement dermique, mk 5	14	105 000	Peau
Revêtement dermique, mk 6	16	163 500	Peau
Revêtement dermique, mk 7	19	542 000	Peau

BRAS CYBERNÉTIQUE

ORGANE
Colonne vertébrale

MODÈLE	NIVEAU	PRIX
Simple	11	24 750
Double	14	70 150

Fabriquée avec des matériaux ultralégers, cette prothèse cybernétique intégrale est fusionnée avec votre colonne vertébrale, votre exosquelette ou une partie équivalente de votre corps et elle est considérée comme un bras à part entière. Vous pouvez bénéficier d'une main supplémentaire pour tenir des équipements. Cela vous permet d'avoir plus d'objets prêts à être utilisés mais cela n'augmente pas le nombre d'attaques que vous pouvez effectuer en combat. Vous devez avoir une Force minimum de 12 pour pouvoir utiliser efficacement un bras cybernétique.

Le modèle double est constitué d'une paire de bras, un de chaque côté de votre corps et vous permet de bénéficier de deux mains supplémentaires pour tenir des équipements. Vous devez avoir une Force minimum de 14 pour utiliser ce modèle efficacement.

COMPARTIMENT SECRET

ORGANE
Bras ou jambe

MODÈLE	NIVEAU	PRIX
Standard	1	150
Réactif	5	3 050

Ce compartiment est caché dans un de vos membres. Vous pouvez y dissimuler des objets et les protéger avec un simple mot de passe. Le compartiment peut contenir des objets ayant un volume négligeable ou des objets avec un volume faible qui sont relativement petits ou qui peuvent être pliés ou compressés. Une cache dans une jambe (pour un humain) peut contenir plus d'objets qu'une cache dans un bras et il faut ajuster cette capacité de stockage en fonction de la taille de la créature. C'est au MJ de décider.

Quand le compartiment est fermé, il est difficile d'en remarquer les contours sur votre peau. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'Escamotage pour dissimuler des objets dans un compartiment secret. Bien que cet implant puisse berner la plupart des gardes, bon nombre des postes de sécurité sont équipés de scanners qui peuvent les détecter. Récupérer un objet dans un compartiment requiert une action de mouvement et non une action simple. Ce type d'augmentation n'est utilisable que pour des créatures de taille P ou M. Pour des créatures plus grandes, le prix sera plus important mais le compartiment pourra accueillir des objets plus volumineux.

Si vous avez un compartiment secret réactif, il est conçu pour dissimuler une arme intégrée. Cela vous permet de dégainer cette arme par une action rapide ou au moment de porter une attaque ou une attaque à outrance (comme si vous utilisiez le don Arme en main). Un compartiment réactif ne fonctionne que sur un membre que vous pouvez utiliser pour viser et attaquer, généralement un bras. Vous ne pouvez pas, par exemple, l'installer dans votre jambe pour que l'arme apparaisse dans votre main.

Vous pouvez installer un emplacement d'arme dans votre compartiment qui maintient votre arme en place pendant que vous attaquez. Vous ne pouvez toujours pas utiliser votre main pour faire autre chose mais vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre CAC contre les tentatives de désarmement. On ne peut se servir de cet emplacement d'arme avec une arme qui nécessite plus d'une main pour être utilisée. Vous ne pouvez rien mettre d'autre dans ce type de compartiment, uniquement l'arme. Rien de ce qui y est caché n'est considéré comme faisant partie de l'implant et les objets qui s'y trouvent ne bénéficient donc pas de l'immunité cybernétique contre les attaques qui affectent les appareils technologiques.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

DATAJACK

ORGANE
Cerveau

MODÈLE	NIVEAU	PRIX
Standard	2	625
Haute capacité	5	2 600
Accéléré	8	8 525

Cet implant cybernétique comprend un port de connexion qui vous permet d'avoir accès à différents types d'ordinateurs et d'appareils numériques. Tout ordinateur portable peut être directement connecté au port tandis que des systèmes plus volumineux doivent être connectés par un câble. Le système étant directement relié à votre système nerveux, vous n'avez pas besoin d'interface pour avoir accès à ces données. Pour utiliser les fonctions de ce système, vous devez avoir recours, comme d'habitude, à votre compétence Informatique. Certains systèmes verrouillés ne vous permettent pas d'accéder à leurs données ou nécessitent que vous fassiez quelques modifications pour vous connecter avec votre datajack (ce qui nécessite généralement un test d'Ingénierie).

Les modèles modernes de datajacks facilitent l'analyse et le transfert de données. Avec un datajack haute capacité, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à vos tests d'Informatique quand vous accédez à un système par l'intermédiaire du datajack. Le bonus est de +2 avec un datajack accéléré.

IMPLANTS OCULAIRES À LARGE SPECTRE

ORGANE
Yeux

PRIX 2 825

NIVEAU 5

Ces sphères cybernétiques remplacent complètement vos yeux. Vous gagnez vision nocturne ainsi que la capacité de voir dans les spectres infrarouge et ultraviolet. Cela vous accorde un bonus de +2 à tous vos tests de Perception basés sur la vision et vous permet de remarquer ce que des individus limités au spectre normal ne peuvent pas voir, y compris les lasers des modules de vision dans le noir (voir ci-contre). Cela ne vous octroie pas la vision dans le noir mais, dans les ténèbres, vous pouvez voir les sources significatives de chaleur grâce à votre vision infrarouge.

MAIN MULTIFONCTION

ORGANE
Main

PRIX 71 000

NIVEAU 14

Vous remplacez la totalité de votre main par une main constituée de prismes d'adamantium microscopiques reprogrammables. Sur un ordre mental, ou grâce à une interface programmable incorporée à la main, vous pouvez la reconfigurer pour qu'elle prenne la forme de différents outils. Elle peut contenir les programmations de neuf outils différents en plus de la configuration d'une main normale correspondant à votre race. En tant qu'action de mouvement, vous pouvez modifier l'alignement des prismes pour qu'ils prennent la forme de l'outil choisi. L'imitation est en tout point semblable à l'outil normal (ou à une main normale).

Programmer un nouvel outil pour la main multifonction demande 10 minutes et vous devez soit utiliser une des neuf fonctions possibles qui n'est pas encore affectée à un outil, soit remplacer un outil déjà programmé. L'outil dupliqué doit être au maximum de niveau 8. La main multifonction peut répliquer les parties mobiles d'un instrument mais vous devez fournir l'éventuel carburant ou les éventuelles batteries nécessaires à sa bonne utilisation. L'outil ne peut produire aucune substance et comme il n'est pas très conducteur (important pour éviter que son utilisateur ne soit électrocuté), il ne peut pas servir de câble d'alimentation ou de transmission de données. C'est au MJ de décider quels outils peuvent être dupliqués. Tous ceux que l'on trouve dans une trousse d'ingénierie, ou une trousse similaire, peuvent être imités, avec les restrictions indiquées ci-dessus.

Vous ne pouvez remplacer le réglage consacré à la main basée sur votre biologie qui est nécessaire pour que l'implant fonctionne normalement. Vous pouvez ajouter la main d'une autre espèce à la place d'une programmation d'outil ; un humain, par exemple, pourrait programmer sa main multifonction pour qu'elle imite une main de shirren. Cela ne permet cependant pas d'imiter des caractéristiques uniques comme les empreintes digitales d'un individu. Vous pouvez installer une main multifonction sur une prothèse de membre qui remplace un bras comme s'il s'agissait d'un bras naturel.

En raison de sa structure en cristaux d'adamantium, la main multifonction est extrêmement résistante (voir page 408 du chapitre 11 pour plus d'information sur l'adamantium). Cela ne modifie pas les dégâts que vous infligez à mains nues quelle que soit la forme de la main multifonction. Cet implant ne peut conserver son intégrité structurale s'il est trop étiré, aussi il ne peut prendre une forme d'une taille supérieure à 45 cm. En conséquence, il ne modifie pas votre allonge.

MODULATEUR VOCAL

ORGANE
Gorge

PRIX 125

NIVEAU 1

Un modulateur vocal est constitué d'une série de micro-actuateurs, conçus spécifiquement pour modifier votre larynx, ainsi que de chambres d'hyper-résonance miniatures à clapets dynamiques. Cela vous permet de changer l'intensité, le timbre et le ton de votre voix. Vous pouvez plus facilement imiter des accents ou vous exprimer en langages extraterrestres. Quand vous utilisez Déguisement pour modifier votre apparence, vous bénéficiez d'un bonus circonstanciel de +2 si la modification de votre voix est utile à votre déguisement (à la discrétion du MJ).

MODULE DE VISION DANS LE NOIR

ORGANE
Yeux

MODÈLE	NIVEAU	PRIX
Standard	3	1 750
Évolué	8	9 000
Longue portée	13	48 950

Ces prothèses oculaires remplacent vos yeux et vous permettent de voir dans l'obscurité totale en vous octroyant vision dans le noir à une distance de 18 mètres. Elles fonctionnent en projetant des lasers à ultraviolet de basse intensité qui sont ensuite analysés par des récepteurs dans les implants. Quand vous utilisez ces prothèses, les lasers qu'elles projettent peuvent être détectés par des créatures ayant également un module de vision dans le noir et par celles qui peuvent voir les rayonnements ultraviolets.

Le modèle évolué bénéficie des avantages d'implants oculaires à large spectre (voir colonne de gauche). Le modèle longue portée fonctionne comme le modèle évolué mais sur une distance de 36 mètres.

PROTHÈSE DE MEMBRE

ORGANE
Bras et main ou jambe et pied

MODÈLE	NIVEAU	PRIX
Standard	1	100
Cache	3	1 450

Cette prothèse remplace un membre. Elle est totalement fonctionnelle mais elle n'est pas plus résistante qu'un membre normal et s'utilise de la même manière. Une prothèse peut remplacer un membre que vous avez perdu ou que vous voulez faire amputer.

Une prothèse de membre avec une cache dispose d'un compartiment intégré qui fonctionne comme un compartiment secret (voir page 209).

RÉFLECTEURS RÉTINIENS

ORGANE
Yeux

PRIX 1 350

NIVEAU 3

Ces membranes constituées d'un matériau réfléchissant peuvent être greffées derrière les rétines ce qui vous permet de gagner vision

nocturne et un bonus d'altération de +1 à tous vos tests de Perception basés sur la vue.

RESPIRATEUR INTÉGRÉ

ORGANE
Poumons

PRIX 250

NIVEAU 1

Un respirateur intégré est constitué d'une série de petits modules qui se fixent à vos poumons et vous permettent de survivre plus longtemps sans avoir besoin de respirer. Doublez votre valeur de Constitution pour déterminer combien de temps vous pouvez retenir votre respiration. Vous bénéficiez également d'un bonus de +4 à vos tests de Constitution pour continuer à retenir votre respiration. Cela ne vous protège pas des autres dangers d'un environnement sans air.

Le respirateur filtre également l'air et vous octroie un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre les poisons inhalés et les autres toxines en suspension dans l'atmosphère.

REVÊTEMENT DERMIQUE

ORGANE
Peau

MODÈLE	NIVEAU	PRIX	RD
Mk 1	5	3 025	1
Mk 2	7	6 950	2
Mk 3	9	17 975	3
Mk 4	12	48 850	4
Mk 5	14	105 000	5
Mk 6	16	163 500	6
Mk 7	19	542 000	7

Vous recouvrez votre peau de plaques composites renforcées qui dévient les attaques adverses. Vous gagnez une valeur de réduction des dégâts qui dépend du modèle de revêtement choisi. Si vous disposez d'une réduction des dégâts naturelle égale ou supérieure à celle du revêtement dermique, cet implant augmente de 1 point la valeur de cette RD. Si votre RD naturelle est inférieure à celle de l'implant, la valeur de la RD de votre revêtement dermique est augmentée de 1 point.

LES IMPLANTS BIOTECHS

Fonctionnant de manière similaire aux implants cybernétiques, les implants biotechs sont des implants d'origine biologique qui s'intègrent à votre physiologie et s'accompagnent d'une modification de votre ADN. Les biotechs suivent les mêmes règles que les implants cybernétiques.

TABLE 7-20 : BIOTECHS

NOM	NIVEAU	PRIX	ORGANE
Branchies internes	1	95	Poumons
Aiguillon venimeux	2	625	Main
Fongesage	2	500	Gorge
Glande de dragon, dragonnet	2	755	Gorge
Bio-chainons adaptatifs	3	Variable	Variable
Ventouses d'escalade	3	1 200	Tous les pieds
Amas tympanique	4	2 150	Oreilles
Peau caméléon	6	4 050	Peau
Glande de dragon, standard	10	19 125	Gorge
Glande dragon, dracosire	16	181 500	Gorge

AIGUILLON VENIMEUX

ORGANE
Main

PRIX 625

NIVEAU 2

Vous implantez un aiguillon rétractable et une poche à venin dans votre main. Par une action rapide, vous pouvez faire jaillir cet aiguillon mais seulement si vous n'avez rien en main. Les attaques avec votre aiguillon infligent 1d6 points de dégâts perforants et injectent automatiquement le venin dans votre cible. Une créature

affectée peut tenter un jet de Vigueur (DD = 10 + la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution) pour résister aux effets du venin. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature subit 2d6 points de dégâts immédiatement et doit tenter un nouveau jet de Vigueur à chaque round, au début de son tour, pour mettre un terme à cet effet. À chaque fois qu'elle rate son jet, elle subit 2d6 points de dégâts de plus. Les effets des antitoxines ou des sorts comme *neutralisation d'affliction* agissent sur ce venin comme s'il s'agissait d'un poison.

Une fois utilisée, la poche à venin ne se remplit pas avant que vous ayez pris un repos pour récupérer des points d'endurance. Tant que la poche est vide, vous pouvez toujours attaquer avec votre aiguillon mais vous n'injectez pas de venin.

AMAS TYMPANIQUE

ORGANE
Oreilles

PRIX 2 150

NIVEAU 4

Un amas tympanique est constitué de multiples petites membranes de différentes tailles qui peuvent détecter un large éventail de sons. Elles vous confèrent un bonus circonstanciel de +2 à vos tests de Perception basés sur l'ouïe.

BIO-CHAÎNONS ADAPTATIFS

ORGANE
Variable

PRIX variable

NIVEAU 3

Vous pouvez dupliquer les effets des implants cybernétiques avec des biotechs grâce à des bio-chainons adaptatifs, des cellules minuscules qui peuvent se remodeler pour imiter des implants technologiques dans le corps d'un organisme vivant. Cela reproduit les effets de n'importe quelle augmentation cybernétique mais le coût est supérieur de 10 % à cause du prix des chainons biologiques. Ils peuvent aussi être utilisés pour remplacer tout implant cybernétique avec une version biotech du même implant. Cela coûte le même prix et demande le même temps que l'introduction de nouveaux bio-chainons adaptatifs.

BRANCHIES INTERNES

ORGANE
Poumons

PRIX 95

NIVEAU 1

La surface de vos poumons est couverte d'un revêtement strié de nodules filtrant l'oxygène. Si vous respirez dans l'eau, le liquide est filtré par le revêtement et les nodules en extraient l'oxygène avant de le transférer dans vos poumons. Cela vous permet de respirer dans l'eau et en plein air.

FONGESAGE

ORGANE
Gorge

PRIX 500

NIVEAU 2

Le champignon mou et violet connu sous le nom de fongesage se fixe sur vos cordes vocales et déploie des petits filaments dans certaines parties de votre cerveau. Il vous permet de communiquer sommairement avec les animaux et les créatures magiques qui ont une Intelligence de 1 ou 2. Vous pouvez tenter des tests de Diplomatie pour influencer ces créatures et vous pouvez aussi comprendre de manière très générale les informations qu'elles vous communiquent. Ces informations sont généralement exprimées en termes assez simples comme « danger », « nourriture » ou « par ici ».

GLANDE DE DRAGON

ORGANE
Gorge

MODÈLE	NIVEAU	PRIX
Dragonnet	2	755
Standard	10	19 125
Dracosire	16	181 500

Vous implantez à l'arrière de votre gorge une glande d'arcanicus adaptée à votre race. Vous pouvez activer cette glande en tant

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DOGS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUES

VAISSEAUX
SPATIAUX

MAGIE
ET SORTS

MENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

qu'action simple pour bénéficier du pouvoir extraordinaire de projeter un souffle dans un cône de 4,5 mètres. Au moment de la création de cet organe, choisissez le type de dégâts qu'il inflige : acide, froid, électricité ou feu. Vous n'êtes pas blessé par votre propre souffle. Une fois que vous l'avez utilisé, vous ne pouvez pas y avoir de nouveau recours avant un repos de 10 minutes pour récupérer des points d'endurance. Cependant, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour recharger votre glande immédiatement.

Une glande de dragonnet inflige 3d6 points de dégâts, une glande standard inflige 9d6 points de dégâts et une glande de dracosire inflige 18d6 points de dégâts. Les cibles prises dans la zone d'effet peuvent tenter un jet de Réflexes (DD = 10 + la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution) pour réduire les dégâts de moitié.

PEAU CAMÉLÉON

ORGANE
Peau

PRIX 4 050

NIVEAU 6

Cette altération biologique remplace les cellules qui pigmentent votre peau. Vous pouvez modifier votre peau pour qu'elle s'harmonise avec votre environnement ou la luminosité ambiante ce qui vous octroie un bonus circonstanciel de +3 à vos tests de Discrétion. Vous devez porter des vêtements prévus à cet effet pour bénéficier de cette biotech et vous ne devez pas porter une tenue plus lourde qu'une armure légère.

VENTOUSES D'ESCALADE

ORGANE
Tous les pieds

PRIX 1 200

NIVEAU 3

La plante de vos pieds est couverte de clapets charnus que vous pouvez ouvrir ou fermer ce qui vous permet de bénéficier d'une vitesse d'escalade de 6 mètres (voir page 259). Vous n'avez pas besoin de tenter des tests d'Athlétisme pour traverser une surface verticale ou horizontale (même à l'envers). Vous ne pouvez bénéficier de cet avantage que si vous êtes pieds nus, ou si vous portez des vêtements prévus à cet effet, et vous ne devez pas porter une tenue plus lourde qu'une armure légère. Les ventouses fusionnent avec vos pieds et ceux-ci n'ont pas besoin d'être remplacés. Ils peuvent être utilisés sur les pieds de prothèses de jambes.

AMÉLIORATIONS PERSONNELLES

Les améliorations personnelles constituent une catégorie spéciale d'augmentations qui ne suit pas la règle normale de limitations. Ce sont des améliorations qui modifient votre corps de manière globale tout en vous permettant d'installer d'autres augmentations. Pour le présenter plus clairement, une amélioration personnelle est le moyen le plus simple d'augmenter vos valeurs de caractéristiques.

Ces améliorations peuvent être des implants cybernétiques, des améliorations biotechnologiques, des cristaux mystiques, des perfectionnements avec des nanites ou diverses autres formes de modifications. Chacune d'elles vous octroie des points de caractéristiques supplémentaires. Utiliser n'importe laquelle de ces modifications compte comme une amélioration personnelle.

Vous pouvez obtenir un total de trois améliorations personnelles, quelle qu'en soit la source. Chacune d'elle est définie par un modèle : mk 1, mk 2 ou mk 3. Une amélioration

personnelle mk 1 vous accorde un bonus de 2 points à une seule caractéristique de votre choix, une amélioration mk 2 vous confère un bonus de 4 points à une seule caractéristique et une amélioration mk 3 vous accorde un bonus de 6 points à une seule caractéristique. Chacune de vos améliorations doit être d'un modèle différent (par exemple, vous ne pouvez pas avoir trois améliorations mk 1, mais vous pouvez avoir une amélioration mk 1, une mk 2 et une mk 3). Vous pouvez augmenter une amélioration déjà installée en payant la différence de coût entre les deux modèles. Par exemple, si vous avez un accélérateur synaptique mk 1 qui vous accorde un bonus de 2 points en Force, vous pouvez opter pour un accélérateur synaptique mk 2, qui vous accorde un bonus de 4 points en Force, en payant 5 100 crédits (la différence de prix entre les modèles mk 1 et mk 2). Assurez-vous de noter quelles améliorations augmentent vos valeurs de caractéristiques. Ci-dessous sont présentés trois exemples d'améliorations personnelles : une amélioration technologique, une amélioration magique et une amélioration hybride. Les règles sont les mêmes pour les trois types mais dans certaines sociétés elles peuvent être perçues différemment. Enfin, chaque caractéristique ne peut être modifiée que par une seule amélioration personnelle à la fois.

TABLE 7-21 : AMÉLIORATIONS PERSONNELLES

MODÈLE	NIVEAU	PRIX	BONUS
Mk 1	3	1 400	+2
Mk 2	7	6 500	+4
Mk 3	14	75 000	+6

ACCÉLÉRATEUR SYNAPTIQUE (TECHNOLOGIE)

Ces implants surchargent les connexions synaptiques de votre cerveau ce qui vous permet d'analyser plus rapidement les informations et de contrôler plus efficacement les impulsions qui parcourent votre corps. L'accélérateur synaptique vous confère des points de caractéristique supplémentaires. Cela compte comme une amélioration personnelle du modèle approprié. Il faut une heure pour installer un accélérateur synaptique et une fois qu'un personnage a bénéficié de sa technologie, elle est utilisée à tout jamais.

CRISTAL DE CONNEXION (MAGIE)

Ce cristal établit une connexion mystique avec les mémoires d'anciens héros. Tout personnage peut passer une heure à communier avec le cristal pour gagner des points de caractéristique supplémentaires. Cela compte comme une amélioration personnelle du modèle approprié. Une fois qu'un personnage a utilisé le cristal, sa magie disparaît à jamais.

SYMBIOTE SYNERGIQUE (HYBRIDE)

Cette minuscule créature cultivée en laboratoire, et ressemblant à un têtard, établit une relation symbiotique avec les autres animaux en s'attachant à leur corps et en maximisant l'efficacité des systèmes biologiques de son hôte. La créature perd son autonomie et devient en fait un nouvel organe. Le symbiote synergique vous confère des points de caractéristique supplémentaires. Cela compte comme une amélioration personnelle du modèle approprié. Il faut une heure pour implanter un symbiote synergique et une fois qu'un personnage en a bénéficié, il disparaît à tout jamais.



ORDINATEURS

Les ordinateurs contrôlent la plupart des outils modernes et gèrent la grande majorité des systèmes dans l'univers de Starfinder, de la simple serrure d'une porte aux réseaux ultramodernes réglementant le trafic des docks d'une station spatiale. On peut trouver presque n'importe quoi dans leurs unités centrales, que ce soient les plans de nouvelles merveilles technologiques ou certains des plus noirs secrets des corporations. Cela dit, la plupart des ordinateurs ne sont que de simples systèmes d'information et de régulation. Il est fréquent dans le jeu, et parfois nécessaire, de devoir accéder à un ordinateur pour obtenir les dossiers qu'il renferme et pour contrôler ses fonctions. Les règles suivantes sont conçues pour donner aux MJ les outils nécessaires pour concevoir des systèmes informatiques qui soient intéressants et qui offrent un véritable défi aux joueurs.

NOTIONS DE BASE

Chaque système informatique est défini par des caractéristiques simples qui indiquent au MJ comment l'ordinateur fonctionne, ce qu'il sait, ce qu'il contrôle et ce qu'il peut faire pour se défendre. Les termes suivants sont utilisés pour ces caractéristiques.

Échelon

L'échelon d'un ordinateur, compris entre 1 et 10, indique sa sophistication technologique globale. Un ordinateur d'échelon 1 peut être un appareil aussi simple qu'un datapad, une serrure de porte ou un appareil gérant l'éclairage, alors qu'un ordinateur d'échelon 10 est un système gérant la centrale d'énergie d'une station spatiale ou l'unité centrale gérant les échanges inter-systèmes du Consortium de l'Aspis. Notez que la station de travail d'une unité centrale d'échelon 10 peut être un ordinateur d'échelon 3, mais il ne peut en aucun cas permettre l'accès ou de contrôler l'unité centrale, même si on le pirate ; il ne peut servir d'interface qu'avec les composants auxquels il a accès. Aussi, accéder à l'unité centrale nécessite de pirater ses défenses d'échelon 10.

L'échelon d'un ordinateur détermine son prix de base et le DD de base pour pirater ses systèmes avec un test d'Informatique. Ces deux valeurs sont modifiées par les modules et contre-mesures installés dont il dispose (voir Modules et contre-mesures, ci-dessous). Le DD de base pour pirater un ordinateur est égal à $13 + 4$ par échelon.

Interface utilisateur

Le module de contrôle d'un ordinateur est constitué du dispositif de saisie et du système d'affichage qui vous permettent d'entrer vos instructions et de recevoir les données de l'ordinateur. Dans les Mondes du Pacte, la plupart des interfaces utilisateur sont constituées d'un clavier, d'un écran, d'un micro et d'une paire d'enceintes. Ces dispositifs permettent de transmettre à l'ordinateur des instructions oralement, en utilisant le clavier ou en effectuant des gestes reconnus par la machine, et aussi de recevoir les données graphiques ou audio de l'ordinateur. Ces interfaces sont gratuites avec n'importe quel système et un ordinateur peut disposer de dix interfaces utilisateur par point de volume (cependant, en règle générale, seuls les systèmes publics ou les ordinateurs des grandes sociétés utilisent autant d'interfaces).

Il est aussi possible qu'une interface utilisateur ne soit qu'un appareil de transmission (comme avec un communicateur) ou même qu'un autre ordinateur moins puissant serve d'interface (en utilisant un module de contrôle). Vous pouvez régler gratuitement un ordinateur pour qu'il utilise ce genre d'interface au moment où vous l'achetez mais vous devez payer les appareils supplémentaires. Vous pouvez aussi installer (ou retirer) des interfaces utilisateur avec la tâche



désactivation ou manipulation de modules de la compétence Informatique pour modifier l'interface utilisateur. Ces interfaces utilisateur supplémentaires ne comptent pas pour le nombre de modules dont peut être doté un ordinateur.

Vous pouvez utiliser une trousse de piratage pour avoir accès à un ordinateur sans utiliser d'interface mais cela nécessite que vous soyez en contact physique avec la machine ou que vous établissiez un contact par le biais d'une infosphère ou d'un réseau similaire qui est connecté à l'ordinateur.

Taille

Les ordinateurs peuvent être très petits mais les miniaturiser sans sacrifier une partie de leur puissance de calcul ou de leur résistance augmente leur prix. De base, un ordinateur a un volume égal à son échelon au carré. Ceux qui ont un volume faible ou négligeable peuvent être facilement portés au poignet ou connectés à un appareil de communication pour être utilisés sans avoir à les tenir en main. Un ordinateur avec un volume d'au moins 1 doit être tenu ou posé sur une surface plane solide pour pouvoir être utilisé. Les ordinateurs avec un volume d'au moins 25 ne sont pas prévus pour être déplacés et, généralement, ils sont fixés de manière permanente à un meuble, dans un véhicule ou dans un vaisseau spatial. Vous pouvez réduire la taille d'un ordinateur avec l'amélioration miniaturisation (voir page 216).

Accès et autorisation

Les ordinateurs sont conçus pour que leurs utilisateurs aient rapidement et facilement accès à ses fichiers et à ses fonctions. Ils peuvent avoir un accès libre, ce qui permet de n'importe qui d'utiliser ses fonctions de base grâce à son interface. Dans un tel cas, il est souvent doté d'un accès racine sécurisé pour que des fonctions plus sensibles ne soient accessibles qu'à ceux qui en ont l'autorisation. L'accès racine d'un ordinateur peut ne pas être sécurisé mais ce n'est généralement le cas que pour les ordinateurs qui viennent d'être achetés et celui qui vient de l'acquiescer est censé sécuriser cet accès le plus rapidement possible.

Accès

Avoir un accès indique que vous êtes capable d'utiliser toutes les fonctions de base de l'ordinateur, ce qui inclut généralement l'accès aux informations qui ne sont pas protégées dans un module de données sécurisées (voir page 215), la possibilité d'échanger des messages

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

avec d'autres appareils ou systèmes connectés à l'ordinateur (ce qui peut inclure un accès à une infosphère planétaire) et le contrôle de toutes ses fonctions secondaires (comme le contrôle des portes, des programmes de divertissement, des éclairages et d'autres fonctions domestiques courantes).

Dans la plupart des cas, on peut déterminer très aisément si une interface dispose d'un accès libre ou s'il est nécessaire de tenter un test d'Informatique pour pirater le système.

Accès racine

L'accès racine est un mode d'accès plus avancé qui vous permet d'utiliser toutes les fonctions et tous les modules d'un ordinateur, de contourner ou de reprogrammer ses contre-mesures ainsi que d'examiner, de copier, de compléter/modifier ou d'effacer toutes ses données sécurisées. Avec un accès racine, vous pouvez aussi accorder à un individu qui dispose d'un accès normal la possibilité d'utiliser un module précis ou une contre-mesure que vous contrôlez qui ne serait normalement pas accessible.

Vous ne pouvez bénéficier d'un accès racine que lorsque l'ordinateur est acheté pour la première fois, quand il vous est accordé par une autre créature qui bénéficie déjà de l'accès racine ou quand vous réussissez un jet d'Informatique pour pirater un système et que vous surmontez le DD normal de l'ordinateur d'au moins 20 points. Normalement, un accès racine concerne l'ensemble d'un système mais certains modules à l'abri d'un pare-feu peuvent disposer de leur propre accès racine.

Ordinateurs sécurisés

La plupart des systèmes tentent de trouver un équilibre entre l'accessibilité et la sécurité avec une procédure de vérification en deux étapes pour confirmer un accès autorisé. Cette procédure comprend normalement une clef de sécurité physique (qui peut être n'importe quel objet tangible comme une carte d'accès, un lecteur d'empreintes ou même un autre ordinateur) et un mot de passe (souvent une suite assez longue de caractères qu'il faut taper au clavier mais il peut s'agir aussi d'une empreinte vocale ou d'une chanson, d'une commande télépathique ou d'une énigme dont il est facile de trouver la réponse quand on connaît le contexte).

Les personnages autorisés qui ont l'objet de sécurité et qui connaissent le mot de passe ont accès à l'ordinateur et peuvent utiliser ses fonctions sans avoir besoin de le pirater. La clef de sécurité et le mot de passe peuvent limiter l'accès d'un individu à certains modules et/ou certaines fonctions de l'ordinateur. Si vous tentez de pirater un ordinateur, vous bénéficiez d'un avantage significatif si vous obtenez sa clef de sécurité ou son mot de passe, chacun de ces deux éléments vous octroyant un bonus de +5 à votre test d'Informatique pour pirater l'ordinateur. Cependant, l'accès accordé par ces mesures de sécurité peut facilement être révoqué par quelqu'un qui a déjà accès à l'ordinateur, si cette personne sait que vous avez obtenu l'un ou l'autre de ces éléments. De même, si vous utilisez la clef physique ou le mot de passe pour bénéficier d'un bonus à un test d'Informatique et que vous échouez d'au moins 5 points à ce test, le système verrouille automatiquement l'accès contre toute nouvelle tentative d'utilisation de cet élément de sécurité qui n'accorde donc plus aucun bonus.

Fonctions de base

Les ordinateurs sont très utiles pour stocker des données, effectuer des calculs, manipuler et trier des informations, effectuer des tâches routinières et pour combiner ces tâches (souvent sous la forme d'applications ou de programmes). Un ordinateur peut être programmé pour accomplir de manière globale n'importe laquelle de ces fonctions et il est possible de définir précisément tout ce que peut faire le système. En règle générale,

les ordinateurs peuvent être considérés comme des outils qui permettent d'accélérer le traitement de tâches qui, sans cela, demanderaient beaucoup de travail de comptabilité, de calcul, de tri, de suivi ou d'analyse, tant que les données requises peuvent être transférées dans le système. Ces tâches font normalement partie des fonctions de base d'un système informatique (bien que les données requises puissent être protégées derrière un pare-feu, dans un module de données sécurisées ou les deux) et c'est au MJ de déterminer la capacité d'un ordinateur à les traiter.

Une fonction de base peut aussi être le contrôle d'un appareil simple comme un extincteur, une porte automatique ou une caméra de surveillance, tout appareil qu'il suffit d'allumer ou d'éteindre. De nouvelles fonctions de base de ce type peuvent être ajoutées en réussissant un test d'Informatique DD 10 mais c'est au MJ de décider ce qu'on peut définir comme une fonction de base appropriée pour un ordinateur. Tout ce qui est plus complexe et qui nécessiterait normalement l'intervention d'une créature doit être contrôlé par un module de contrôle (voir page 215).

Modules

Les modules permettent de définir ce qu'un ordinateur est capable de faire en plus de ses fonctions de base. Les ordinateurs peuvent avoir n'importe quel nombre de modules qui sont, généralement, répartis en quatre catégories : modules de contrôle, modules de données sécurisées, puces à sorts et les modules d'amélioration. Les modules de contrôle permettent de contrôler un appareil ou un objet connecté d'une manière ou d'une autre à l'ordinateur, comme une caméra de surveillance ou même un robot. Un module de données sécurisées renferme une grande quantité d'informations, qu'il s'agisse de schémas techniques, de documents comptables ou même de messages privés. Les puces à sorts sont des objets magiques spéciaux qui permettent à un ordinateur de générer des effets semblables à des sorts. Enfin, les modules d'amélioration perfectionnent le système informatique pour augmenter la difficulté de le pirater, pour accroître sa portée, pour le rendre plus rapide ou plus facile d'utilisation. Pour plus d'informations sur les modules informatiques les plus répandus, voir Modules page 215.

Contre-mesures

Les contre-mesures sont des programmes qui se déclenchent si quelqu'un tente de pirater un système informatique. Certaines ne s'activent que si quelqu'un tente de pirater l'ordinateur et rate son test d'Informatique, tandis que d'autres se déclenchent dès qu'un individu tente d'accéder à la machine quelle que soit la manière. Les contre-mesures les plus basiques se contentent d'interdire l'accès à un utilisateur ou à une interface utilisateur précise. Les plus perfectionnées peuvent alerter des sentinelles robots ou même émettre une décharge mortelle. Un ordinateur peut avoir un nombre maximum de contre-mesures égal à son échelon. Pour plus de détails sur les contre-mesures les plus répandues, voir Contre-mesures à partir de la page 216.

TABLE 7-22 : ÉCHELON D'UN ORDINATEUR

ÉCHELON	PRIX	DD DU PIRATAGE
1	50	17
2	250	21
3	1 250	25
4	5 000	29
5	10 000	33
6	20 000	37
7	40 000	41
8	80 000	45
9	160 000	49
10	320 000	53

TABLE 7-23 : PRIX DES MODULES, DES AMÉLIORATIONS ET DES CONTRE-MESURES

ÉQUIPEMENT	PRIX
MODULE	
Contrôle, complexe	10 % du prix de l'appareil contrôlé
Données sécurisées, limitées	10 crédits
Données sécurisées, volumineuses	variable
Données sécurisées, spécifiques	1 crédit
Puce à sorts	110 % du prix de la gemme à sort utilisée
AMÉLIORATIONS	
Auto-alimenté	10 % du prix de base de l'ordinateur
Blindage	50 % du prix de base de l'ordinateur
Miniaturisation	10 % du prix de base de l'ordinateur
Personnalité artificielle	10 % du prix de base de l'ordinateur
Portée I (30 mètres)	5 crédits
Portée II (1,5 km)	50 crédits
Portée III (planète)	100 crédits
Sécurité	variable ¹
CONTRE-MESURES	
Alarme	10 crédits
Feedback	500 crédits
Pare-feu	20 % du prix de base de l'ordinateur
Réseau de surtension	Variable ²
Réseau mirage	50 % du prix de base de l'ordinateur + 10 % du prix des modules de contrôle et de donnée
Suppression	10 crédits
Verrouillage	100 crédits

¹ voir table 7-24 : modules de sécurité pour plus de détails.

² voir table 7-25 : réseau sous tension pour plus de détails.

MODULES

On peut installer n'importe quel nombre de modules sur un ordinateur et ceux-ci peuvent être cloisonnés, séparés des autres systèmes, s'ils sont protégés derrière un pare-feu. On peut installer plusieurs modules du même type mais les bonus qu'ils octroient au système ne sont généralement pas cumulatifs. Par exemple, un système peut disposer de trois copies d'un module de sécurité I (qui octroient chacun un bonus de +1 à la DD), mais ils ne se cumulent pas pour augmenter la DD pour pirater l'ordinateur.

Notez que les modules sont une combinaison de hardware et de software et ils ne peuvent donc pas être retirés physiquement sans endommager le système et le rendre inutilisable. Si l'on dispose du temps nécessaire et des bonnes compétences, un module peut être neutralisé ou modifié mais, généralement, cela est impossible au cours d'un combat. Voir la compétence Informatique page 140 pour plus d'informations. Le prix des modules est indiqué sur la table 7-23 : prix des modules, des améliorations et des contre-mesures.

Contrôle

Un module de contrôle permet à un ordinateur d'utiliser un appareil complexe auquel il doit être connecté d'une manière ou d'une autre (les appareils les plus simples peuvent être contrôlés grâce aux fonctions de base d'un ordinateur). Quand elles sont activées, certaines contre-mesures peuvent utiliser des modules de contrôle de l'ordinateur. Prendre le contrôle d'un ordinateur permet à l'utilisateur d'activer les appareils selon les paramètres des modules de contrôle. Le prix d'un module de contrôle dépend de la complexité de l'appareil contrôlé. Le module de contrôle d'un appareil très complexe, comme un drone espion, un vaisseau spatial, un véhicule ou une tourelle de combat, coûte 10 % du prix de l'appareil contrôlé.

Quand il contrôle un appareil simple dont la fonction se limite à être activé ou désactivé, l'ordinateur a accès à l'interrupteur et peut l'activer ou le désactiver en fonction de sa programmation ou de ses instructions. Quand il gère un appareil qui peut déjà opérer de manière autonome (comme un robot ou un autre ordinateur), l'ordinateur de contrôle peut donner des ordres à cet appareil. Quand il gère un appareil qui a besoin d'effectuer un test de compétence ou un jet d'attaque (comme un ordinateur connecté à un lit médicalisé ou à une arme), l'ordinateur de contrôle peut soit autoriser une créature ayant un accès autorisé à tenter ce test ou ce jet, soit tenter lui-même ce test ou ce jet. Quand un ordinateur effectue lui-même un test, on considère qu'il a un bonus d'attaque égal à son échelon, qu'il sait manier les armes qu'il contrôle et qu'il a un bonus de compétence égal à 2,5 x son échelon. Un appareil contrôlé est généralement installé dans un endroit précis (comme une arme longue installée dans une tourelle avec une ligne de vue sur le terminal) et, dans ce cas, l'armature qui accueille l'appareil, ainsi que ses composants, est incluse dans le prix du module de contrôle.

Un ordinateur peut aussi contrôler un autre ordinateur. Dans ce cas, pirater un ordinateur peut vous permettre d'essayer de pirater n'importe quel autre ordinateur sous son contrôle mais cela ne vous donne pas automatiquement accès à ces autres ordinateurs. Il est assez fréquent qu'un ordinateur d'échelon inférieur soit programmé pour contrôler un ordinateur d'échelon plus élevé comme avec un ordinateur d'un secrétaire relié à l'unité centrale d'une société. Dans ce cas, l'ordinateur d'échelon inférieur ne peut envoyer que des commandes précises et autorisées à l'ordinateur de plus haut échelon mais il peut tout de même être utilisé comme point d'accès afin de tenter de pirater le système le plus puissant.

Données sécurisées

Ce module contient des données sécurisées relatives à un sujet précis et il n'est quasiment jamais accessible sans un accès racine ou sans l'intervention d'un individu ayant l'accès racine qui autorise un autre individu à y avoir accès. Puisqu'un module de données sécurisées sert à stocker des informations trop importantes ou trop sensibles pour qu'un hacker moyen puisse y avoir accès, il est souvent protégé derrière un pare-feu. Les données sécurisées peuvent se résumer à quelques documents simples ou renfermer une vaste encyclopédie de données techniques. La seule limitation, c'est que ces données soient limitées à un seul sujet général (comme les plans d'un vaisseau spatial, la correspondance entre les membres d'un groupe, des cartes et des statistiques locales, etc.) ; tout sujet supplémentaire nécessite un module de données supplémentaire. Le prix du module dépend du volume du sujet. Un module de données contenant un sujet précis et peu volumineux (une archive vidéo, un rapport financier ou les plans d'un bâtiment) coûte 1 crédit. Un module de données sur un sujet moyennement volumineux (les spécifications techniques d'une arme, la base de données des employés d'une société, une archive contenant de nombreuses cartes coûte 10 crédits.

Les modules pour des sujets très volumineux (les plans d'un vaisseau spatial, les données d'exploitation d'une station spatiale ou les documents comptables d'une société) coûtent au moins 100 crédits et peuvent coûter jusqu'à 1 000 crédits. En plus de stocker des données qui peuvent elles-mêmes avoir une certaine valeur (comme les plans d'une stratégie d'invasion), un module de données permet à un personnage qui y a accès de faire 20 quand il tente un test de compétence pour se souvenir de connaissances liées au contenu du module.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Puces à sorts

Il est possible de créer des gemmes à sort (voir page 224) sous forme de puces qui peuvent être intégrées dans un système informatique. Un individu capable d'utiliser une gemme à sorts équivalente, et qui a accès à l'ordinateur où sont installées ces puces, peut lancer les sorts qu'elles renferment quand il contrôle l'ordinateur et bénéficie d'un bonus circonstanciel de +2 à tout test de compétence en rapport avec ces sorts. Les puces à sorts coûtent 110 % du prix d'une gemme à sorts (page 224) contenant les mêmes sorts. Quand on utilise un sort d'une de ces puces, ces dernières ne sont pas détruites et les sorts peuvent être rechargés pour un coût égal à 90 % du prix normal.

Améliorations

Ces modules améliorent les capacités globales d'un système informatique, sa sécurité et son utilisation. Un système peut être équipé de n'importe quel nombre de ces modules mais, généralement, leurs effets ne sont pas cumulatifs. Pour de meilleures performances, il faut acheter et installer un module plus coûteux.

Auto-alimenté

Bien que la plupart des ordinateurs disposent d'une batterie d'une autonomie de 24 heures, cette amélioration leur permet de fonctionner pendant 1 semaine avec leur batterie interne. En achetant plusieurs améliorations de ce type, on augmente l'autonomie d'un ordinateur d'1 semaine à chaque fois. Cette amélioration coûte 10 % du prix de base de l'ordinateur.

Blindage

L'ordinateur et ses systèmes sont protégés par une coque blindée et résistante aux énergies. La solidité de l'ordinateur est augmentée de 10 points et il bénéficie d'un bonus de +8 à ses jets de sauvegarde contre les attaques et les effets énergétiques qui prennent pour cible les ordinateurs ou les systèmes électroniques. Cette amélioration coûte 50 % du prix de base de l'ordinateur.

Miniaturisation

Quand vous calculez son volume, réduisez de 1 l'échelon de cet ordinateur jusqu'à un minimum de -1. Un ordinateur d'échelon 0 a un volume faible et un ordinateur d'échelon -1 a un volume négligeable. Vous pouvez acheter cette amélioration plusieurs fois. À chaque fois elle coûte 10 % du prix de base de l'ordinateur.

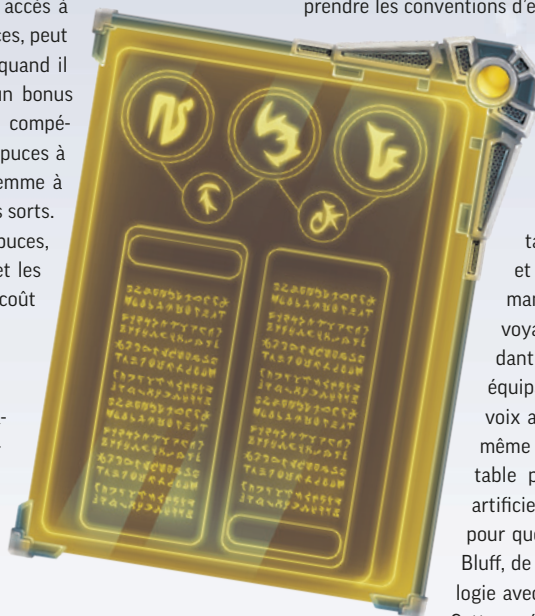
Personnalité artificielle

Une personnalité artificielle est un programme conçu pour permettre à l'ordinateur de s'entretenir verbalement avec ses utilisateurs et les créatures qui n'y ont pas accès. On donne souvent un nom à ces ordinateurs qui ne se limitent pas à une simple compréhension d'une langue parlée et écrite mais qui sont aussi capables d'analyser et d'utiliser des expressions, de l'argot, des signaux sociaux, des tons de voix et d'autres éléments similaires. Grâce à des algorithmes et des listes contenant des milliards de phrases et d'expressions compilées par des programmeurs au fil des siècles, ils sont capables de répondre de manière appropriée et de converser naturellement. Ils

peuvent même laisser paraître une certaine perspicacité et ce qui peut ressembler à des émotions. Cependant, contrairement aux androïdes, les ordinateurs avec une personnalité artificielle ne sont pas véritablement conscients. Leur faculté à tenir une conversation, apprendre les conventions d'expressions et même donner des conseils

est basée uniquement sur sa programmation complexe et sur ses immenses bases de données.

Le principal avantage d'une personnalité artificielle, c'est qu'un opérateur autorisé peut l'utiliser en lui donnant des instructions orales ou en tapant sur le clavier des phrases simples et l'ordinateur lui répondra de la même manière. Sur les vaisseaux spatiaux qui voyagent loin des systèmes civilisés pendant des mois ou même des années, certains équipages apprécient de pouvoir entendre une voix amicale et de pouvoir parler à quelqu'un même si ce « quelqu'un » n'est pas une véritable personne consciente. Les personnalités artificielles sont suffisamment sophistiquées pour que l'ordinateur puisse tenter des tests de Bluff, de Diplomatie, d'Intimidation et de Psychologie avec un bonus total égal à 2 × son échelon. Cette amélioration coûte 10 % du prix de base de l'ordinateur.



Portée

Bien que la plupart des ordinateurs aient accès à des systèmes distants et aux infosphères locales, cette connexion ne s'étend pas forcément à d'autres appareils. Un ordinateur qui contrôle un communicateur peut l'utiliser pour envoyer et recevoir des messages mais pas pour contrôler des appareils. L'amélioration de portée fournit à l'ordinateur une connexion distante sécurisée vers un appareil qui peut être contrôlé à distance. Sans cette amélioration, un ordinateur doit être connecté physiquement aux appareils qu'il peut commander avec ses modules de contrôle. L'amélioration portée I permet de contrôler un appareil situé à 30 mètres et coûte 5 crédits (cela inclut les modifications apportées aussi bien à l'ordinateur qu'à l'appareil auquel il est relié). Augmenter cette portée à 1,5 km (portée II) coûte 50 crédits et augmenter cette portée à l'échelle de la planète (portée III) coûte 100 crédits (et nécessite une connexion à l'infosphère aussi bien pour l'appareil que pour l'ordinateur).

Sécurité

Cette amélioration renforce le niveau de sécurité global de l'ordinateur en augmentant le DD des tests d'Informatique pour le pirater et avoir accès à ses modules. Cette amélioration a différents niveaux chacun plus puissant et sécurisé que le précédent. Consultez la table 7-24 : modules de sécurité pour déterminer l'augmentation du DD et le coût du module (un pourcentage en fonction du prix de base de l'ordinateur). Un ordinateur ne peut bénéficier de plus d'un module de sécurité à la fois.

TABLE 7-24 : MODULES DE SÉCURITÉ

RANG	AUGMENTATION DU DD	PRIX
Sécurité I	+1	25 % du prix de base de l'ordinateur
Sécurité II	+2	50 % du prix de base de l'ordinateur
Sécurité III	+3	75 % du prix de base de l'ordinateur
Sécurité IV	+4	100 % du prix de base de l'ordinateur

CONTRE-MESURES

Les contre-mesures constituent le dernier rempart d'un ordinateur contre les hackers qui tentent de le pirater. Elles sont conçues pour s'activer quand un utilisateur non autorisé tente d'accéder au système et échoue, généralement en entrant un mot de passe incorrect ou en ne parvenant pas à contourner les autres dispositifs de sécurité. Certaines s'activent dès qu'un utilisateur tente d'accéder au système et ne se désactivent que si le bon mot de passe est indiqué. Dans tous les cas, un ordinateur peut avoir un nombre de contre-mesures égal à son échelon. Le prix des contre-mesures est indiqué sur la table 7-23 : prix des modules, des améliorations et des contre-mesures.

Alarme

Une des contre-mesures les plus simples, ce programme envoie une alerte à un individu ou à un poste si quelqu'un tente de pirater le système. Si l'ordinateur dispose d'un module de contrôle connecté à une véritable alarme, cette contre-mesure peut la déclencher. Si l'ordinateur contrôle un robot, un piège ou une arme, une alarme peut aussi les activer. Cette contre-mesure coûte 10 crédits.

Feedback

Cette contre-mesure infecte avec un virus informatique tout système qui tente de le pirater pour lui infliger des dommages et pervertir sa programmation. Si vous ratez votre test pour pirater l'ordinateur d'au moins 5 points, tout appareil utilisé pour cette tentative est infecté et devient peu fiable. En conséquence, vous subissez un malus de -5 à tous les tests de compétence effectués avec les appareils infectés. Vous pouvez débarrasser un système infecté d'un virus en réussissant un test d'Informatique avec le même DD que celui du test pour pirater l'ordinateur qui était protégé par la contre-mesure feedback. À la discrétion du MJ, les virus feedback peuvent avoir d'autres effets comme, par exemple, accorder un bonus circonstanciel de +5 à quiconque tente de pirater le système infecté. Cette contre-mesure coûte 500 crédits.

Pare-feu

Cette contre-mesure n'agit pas contre l'intrus mais partitionne les modules derrière un dispositif de sécurité supplémentaire. Accéder aux modules cachés nécessite de réussir un autre test d'Informatique, avec un DD généralement égal au premier DD + 2. Un ordinateur peut avoir plusieurs pare-feux pour protéger plusieurs modules mais aucun module ne peut être protégé par plus d'un pare-feu. Un pare-feu coûte 20 % du prix de base de l'ordinateur.

Réseau de surtension

L'ordinateur et son environnement immédiat sont protégés par un revêtement constitué d'un matériau conducteur qui libère un choc électrique à quiconque ne parvient pas à avoir accès au système. Il y a deux réglages possibles : le premier est destiné à étourdir et le second à tuer. Normalement, un intrus est soumis dans un premier temps à la décharge étourdisante et il est averti qu'en cas de nouvelle tentative la force létale sera employée. Le réglage pour étourdir oblige toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres du terminal à effectuer un jet de Vigueur ou être étourdis pendant 1 round. Avec le réglage létal, non seulement les créatures dans un rayon de 3 mètres subissent les effets de l'attaque étourdisante mais, en plus, elles subissent des dégâts d'électricité. Elles peuvent tenter un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD des jets de sauvegarde, les dégâts infligés et le prix de la contre-mesure dépendent du niveau du réseau de surtension comme cela est indiqué sur la table 7-25 : réseaux de surtension. Chaque niveau compte comme une contre-mesure pour déterminer le nombre total de contre-mesures

que peut posséder un système. Seuls les ordinateurs fixés au sol ou à des surfaces similaires de manière permanente peuvent bénéficier d'un réseau de surtension.

TABLE 7-25 : RÉSEAUX DE SURTENSION

NIVEAU	DD	DÉGÂTS	PRIX
1	20	8d6	500
2	22	10d6	2 000
3	24	12d6	5 000
4	27	14d6	20 000
5	30	16d6	50 000

Réseau mirage

Cette contre-mesure particulièrement sournoise crée un réseau et un répertoire système factices destinés à tromper quelqu'un qui accéderait au système sans réussir à contourner cette contre-mesure. Ce réseau simulé dispose de modules clonés pour donner l'impression qu'il s'agit effectivement du véritable système mais les modules de contrôle ne fonctionnent pas et les modules de données ne contiennent que des fichiers inutiles. Un personnage peut découvrir la ruse en réussissant un test d'Informatique avec un DD égal au DD du système + 5. Vous bénéficiez automatiquement d'un nouveau test chaque minute avec un bonus circonstanciel cumulatif de +2 jusqu'à ce que vous découvriez la supercherie. La contre-mesure réseau mirage coûte 50 % du prix de base de l'ordinateur plus 10 % du prix de ses modules de données et de contrôle.

Suppression

Le système efface les données spécifiées quand une intrusion est détectée. En général, cela signifie que certains modules de données sont supprimés. À moins que le propriétaire ne soit vraiment paranoïaque, cette contre-mesure est généralement réglée pour ne se déclencher qu'après au moins deux tentatives ratées (pour éviter une suppression à cause d'un mot de passe accidentellement erroné). La suppression n'efface cependant pas les données de manière permanente à moins que le module physique qui les renferme ne soit détruit. Les informations effacées peuvent être récupérées au bout de huit heures de travail en réussissant un jet d'Informatique (DD = 10 + le DD pour pirater l'ordinateur). Une contre-mesure de suppression coûte 10 crédits.

Verrouillage

Cette contre-mesure verrouille un système si son utilisateur ne parvient pas à y accéder plusieurs fois de suite. Le système devient alors inutilisable. Généralement, cela ne signifie pas pour autant que le système est désactivé et les autres modules et contre-mesures peuvent toujours effectuer des actions automatiques. Le verrouillage dure un certain temps, généralement 10 minutes, 1 heure ou un jour, mais on peut spécifier n'importe quelle durée. On ne peut le désactiver même si on possède les bons mots de passe et les bonnes autorisations. Il est possible de contourner le verrouillage en ayant accès aux composants physiques de l'ordinateur, ce qui nécessite un test d'Ingénierie avec le même DD que pour pirater l'ordinateur.

Un verrouillage standard s'active au bout de trois tentatives ratées d'accès ou de piratage d'un ordinateur dans un délai de 24 heures et coûte 100 crédits. On peut le régler pour accepter un nombre différent de tentatives dans un délai également différent et pour une durée plus ou moins longue. Si l'ordinateur dispose d'une alarme, il peut être réglé pour informer un terminal ou un appareil de communication après chaque tentative ratée et au moment où le verrouillage se déclenche.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ÉQUIPEMENTS TECHNOLOGIQUES

La technologie est partout dans Starfinder et concerne n'importe quel type d'équipements utiles aux aventuriers comme ceux présentés dans la table 7-26 : équipements technologiques. À moins que le contraire ne soit spécifié, activer ou désactiver un équipement requiert une action simple. Les objets qui peuvent être activés pour modifier une action que vous effectuez durent le temps de cette action (comme ceux qui modifient les tests de compétence) auquel cas l'activation de l'objet fait partie de l'action.

À moins que le contraire ne soit spécifié, les équipements technologiques ont besoin d'une batterie et sont sujets aux capacités spéciales qui affectent les objets utilisant des batteries, des charges ou une quelconque technologie. Si aucune consommation n'est précisée pour un objet, c'est qu'il a besoin de très peu d'énergie et qu'il dispose d'une batterie interne prévue pour fonctionner pendant des dizaines d'années et même des siècles sans être rechargée. Ceux pour lesquels une consommation est indiquée utilisent une batterie qui est chargée au moment de l'achat. Ces batteries peuvent être remplacées (voir table 7-9 : Munitions pour les prix des batteries) ou rechargées normalement grâce à un générateur ou à une station de recharge (voir Services professionnels page 234).

- **Nom** : c'est le nom courant de l'objet qui peut être un nom familier, une marque ou un nom scientifique.
- **Modèle** : certains objets existent dans différentes versions qui déterminent leur efficacité. Pour ces objets sont indiqués différents modèles avec leur prix et leur niveau.
- **Prix** : c'est le prix en crédits pour acheter ou fabriquer l'objet. Les prix sont indiqués pour les versions communes, produites en masse, de ces équipements. Les appareils de marque coûteront généralement deux fois plus cher tandis que les versions les plus luxueuses coûtent au moins trois fois plus cher.
- **Niveau** : le niveau de l'objet est le niveau minimum que vous devez avoir pour pouvoir le fabriquer et c'est aussi une approximation de son efficacité par rapport à votre niveau de personnage.
- **Mains** : si cet objet doit être manipulé, ici est indiqué combien de mains libres vous devez avoir pour l'utiliser efficacement et en tirer avantage. Tant que vous ne les utilisez pas, la plupart des objets peuvent être transportés à une main à moins qu'ils soient trop encombrants ou trop lourds, à la discrétion du MJ.
- **Volume** : le volume de l'objet (voir page 167) est indiqué ici.
- **Capacité** : c'est la capacité maximale d'un objet qui a besoin de charges pour fonctionner. Un équipement avec des charges électriques peut être alimenté par une batterie (voir page 190).
- **Consommation** : ici est indiqué combien de charges sont consommées à chaque utilisation de l'objet. Ce coût peut être par activation ou pour une certaine durée. Si un objet consomme un certain nombre de charges pour un certain temps d'utilisation, il consomme toutes les charges indiquées même s'il n'est pas utilisé pendant tout ce temps. Par exemple, un objet qui consomme 2 charges par minute d'utilisation consomme 2 charges même s'il n'est activé que pendant 30 secondes.

Naturellement, il existe une très grande variété d'appareils technologiques que l'on peut acquérir dans la plupart des communautés, bien plus qu'il n'est possible d'en présenter dans un livre. En règle générale, pour n'importe quel équipement mineur qui existe dans la réalité (réveil, clef numérique d'un véhicule, chronomètre, montre, etc.) on peut acheter son équivalent, avec l'accord du MJ, au prix de 5 crédits et il aura un volume faible.

DESCRIPTIONS DES ÉQUIPEMENTS TECHNOLOGIQUES

Les objets technologiques indiqués sur la table 7-26 sont décrits ci-dessous. Lorsque les objets sont regroupés dans une catégorie, cette catégorie et les objets qui y sont regroupés sont répertoriés dans une seule entrée.

Agrippeur

Un agrippeur est un appareil de haute technologie qui permet de s'agripper et qui peut être attaché à un câble par une action de mouvement. Le câble peut aussi être enfilé dans l'agrippeur, ce qui prend 1 minute mais permet d'ajouter la solidité et les PV du câble à la solidité et aux PV de l'agrippeur (et vice-versa). L'agrippeur est doté d'un dispositif de serrage qui peut glisser le long du câble ce qui permet d'y grimper aussi facilement que s'il s'agissait d'une corde à nœuds (voir Athlétisme page 136).

Vous pouvez attacher l'agrippeur doté d'un câble à un objet immobile d'au moins 1,50 m de large avec une attaque à distance contre une CA de 5. Si l'agrippeur est tiré contre un objet en mouvement ou une cible plus petite, vous devez toucher la CAC de l'objet + 8 pour que l'agrippeur s'y fixe. Une fois qu'il est fixé, l'agrippeur reste attaché jusqu'à ce que vous utilisiez une action de mouvement pour le détacher, qu'il soit retiré par un test d'Athlétisme égal au jet d'attaque que vous avez effectué pour le fixer ou jusqu'à ce qu'il soit détruit. Un filin câblé attaché ou enfilé dans un agrippeur peut être détruit sans que l'agrippeur ne soit endommagé. Dans ce cas, l'appareil perd la solidité et les points de vie supplémentaires dont il bénéficiait grâce au câble.

Vous pouvez aussi cibler une créature. Cette action est résolue comme une manœuvre offensive de lutte mais une créature frappée par un agrippeur peut toujours utiliser ses mains et ses déplacements ne sont limités que par la taille du câble de l'agrippeur. En plus des règles normales pour échapper à une attaque de lutte, la cible peut se dégager en réussissant un test d'Athlétisme (DD égal à votre jet d'attaque pour saisir la cible). Ou, elle peut aussi tenter une manœuvre de destruction (voir page 246) contre l'appareil. Même si la manœuvre ne détruit pas le câble attaché, la créature échappe à la prise.

Un agrippeur peut être lancé comme une grenade ou être fixé à l'extrémité du canon d'une arme qui prend pour cible la CAC d'une cible, auquel cas le facteur de portée de cette arme est réduit de moitié et vous utilisez le don Maniement des armes et les bonus à l'attaque correspondants à cette arme. Un agrippeur peut être réutilisé.

Brouilleur de signal

Cet appareil portable, à l'origine conçu par les Intendants pour des opérations militaires, est utilisé aussi bien par les entreprises que par les criminels. On peut en trouver avec un niveau d'objet compris entre 1 et 20 et leur prix est égal au niveau d'objet du brouilleur au carré x 100 crédits. Quand on l'active, un brouilleur interrompt toutes les transmissions dans un rayon de 6 kilomètres. Si on le fixe à un émetteur plus puissant (comme ceux que l'on trouve à bord des vaisseaux spatiaux) la portée est augmentée à 19 kilomètres.

Un brouilleur empêche tous les appareils de communication d'envoyer ou de recevoir des émissions. Chaque brouilleur est conçu pour affecter un type de transmission particulier (comme les ondes radios ou les communications sans fil). Vous pouvez tenter un test d'Informatique ou d'Ingénierie pour contourner les effets d'un brouilleur ou pour déterminer l'endroit où il se trouve. Le DD pour contourner les effets du brouilleur est de 15 + le niveau du brouilleur et ce test demande 1 minute.

TABLE 7-26 : ÉQUIPEMENTS TECHNOLOGIQUES

NOM/MODÈLE	NIVEAU	PRIX	MAINS	VOLUME	CAPACITÉ	CONSUMMATION
COMMUNICATEURS						
Individuel	1	7	1	F	80	1/heure
Système	6	4 000	–	20	–	–
Illimité	12	32 000	–	40	–	–
ÉCLAIRAGES PORTABLES						
Balise	1	25	2	1	10	1/heure
Lampe torche	1	1	1	F	10	1/heure
Lanterne	1	1	1	F	10	1/heure
Projecteur	1	25	2	1	10	1/heure
ÉQUIPEMENTS MÉDICAUX						
Medkit, basique	1	100	2	1	–	–
Patch médical	1	50	1	F	1	1
Bio-spray	5	440	1	F	1	1
Medkit, avancé	5	2 700	2	1	–	–
Laboratoire médical	7	7 000	2	50	–	–
VERROUS						
Simple	1	100	2	F	–	–
Moyenne	3	1 000	2	F	–	–
Haute-qualité	6	3 600	2	F	–	–
Supérieure	14	60 000	2	F	–	–
FILINS CÂBLÉS						
Filin câblé, alliage de titane	1	5 pour 3 m	–	F pour 3 m	–	–
Filin câblé, alliage d'adamantium	2	500 pour 3 m	–	F pour 6 m	–	–
CONTENTIONS						
Tiges de contention	1	5	–	–	–	–
Menottes	4	350	–	1	–	–
AUTRES						
Brouilleur de signal	Variable	niveau au carré × 100	–	F	12	1/10 minutes
Détonateur	1	150	1	F	5	1/utilisation
Extincteur	1	15	1	F	20	1/round
Trousse	1	20	–	F	–	–
Agrippeur	2	700	–	F	20	1/minute
Peau holographique	2	500	–	F	20	1/10 minute
Trousse, ingénierie spécialisée	2	445	–	F	–	–
Microphone laser	5	2 725	2	F	10	1/minute
Drone espion	6	4 550	–	F	20	1/minute
Détecteur de mouvement	7	6 000	1	F	10	1/heure
Visière à rayons X	9	15 000	–	F	40	1/round
Caisson de régénération	16	45 000	2	20	–	–

Caisson de régénération

Un caisson de régénération est un lit médicalisé qui est équipé de la technologie la plus moderne des Mondes du Pacte pour soigner intégralement une créature des pires blessures et même lui redonner la vie. Pour cela, il utilise des nanites à verrouillage quantique maintenues dans un état suspendu à partir duquel elles peuvent se transformer en presque n'importe quel type de matière y compris des cellules souches pour les créatures biologiques ou des composants mécaniques pour les créatures artificielles comme les androïdes ou les anacites d'Akiton. Le caisson analyse le code génétique de la créature (ou des données équivalentes) et utilise des algorithmes prédictifs pour déterminer l'étendue des dommages ou des affections puis, en se basant sur ces informations, il tente de rendre à son patient une parfaite santé.

Une créature vivante utilisant un caisson de régénération est considérée comme étant soumise au sort de niveau 6 *guérison mystique* ainsi qu'aux sorts *neutralisation d'affliction* et *restauration*. L'objet affecte les créatures mortes comme si ces dernières bénéficiaient du

sort *rappel à la vie*. Le caisson de guérison a un niveau de lanceur de sorts de 20.

Puisque le caisson a besoins d'être parfaitement synchronisé avec la créature qu'il traite et qu'il utilise ses particules quantiques pour la soigner, il ne peut être utilisé qu'une fois avant de devenir inerte et inutile.

Communicateur

Un communicateur individuel est un appareil qui tient dans la poche et qui combine les fonctions d'un mini ordinateur portable (échelon 0 sans amélioration, ni module) et d'un appareil de communication cellulaire. Il permet des communications sans fil avec d'autres communicateurs, aussi bien au format audio qu'au format texte, à l'échelle d'une planète (voir page 272). Un communicateur individuel incorpore également une calculatrice, une lampe torche (augmente la luminosité d'un cran dans un cône de 4,50 mètres) et plusieurs options pour se distraire (dont des jeux et l'accès aux infosphères locales). Vous pouvez améliorer votre communicateur pour

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

qu'il fonctionne comme un autre appareil (comme un ordinateur plus puissant ou un scanner) à un coût égal à 110 % du prix de l'appareil additionnel.

Les communicateurs qui fonctionnent à l'échelle d'un système ou sans limitation de portée ne sont pas facilement transportables ; ils sont dotés d'un générateur intégré qui leur fournit l'énergie nécessaire. On peut utiliser occasionnellement ces dispositifs dans la plupart des communautés majeures (voir page 234). Voir page 430 pour plus d'informations au sujet des communications dans les Mondes du Pacte.

Contentions (tiges de contention, menottes)

Les tiges de contention sont de simples tiges en fibres de résine à usage unique que l'on peut utiliser pour entraver des créatures sans défense, immobilisées ou volontaires (une action simple). Une paire permet d'immobiliser deux membres de votre choix. Une créature peut se débarrasser de tiges de contention en réussissant un test d'Acrobaties (DD30).

Les menottes sont des liens réutilisables en céramique ou en métal renforcé et conçues pour être ouvertes avec un passe de sécurité, un code ou une commande vocale (déterminé au moment de la fabrication). On peut les utiliser pour entraver des créatures sans défense, immobilisées ou volontaires (une action simple). Les menottes empêchent de tenir ou d'utiliser un objet avec deux mains. On peut se débarrasser de menottes en réussissant un test d'Acrobaties DD 30.

Détecteur de mouvements

Ce détecteur portable est capable de détecter les variations d'énergie cinétique comme celles provoquées par les déplacements de créatures ou de véhicules. Les détecteurs de mouvements bénéficient de perception aveugle (vibration) sur une distance de 9 mètres mais, pour utiliser l'appareil, vous devez utiliser une action de mouvement à chaque round.

Détonateur

Ces appareils en forme de cône arment et déclenchent des explosifs (y compris des grenades) en appuyant sur un bouton. Programmer un détonateur pour le régler sur un explosif spécifique demande 1 minute après quoi le détonateur peut être déclenché de différentes manières. Il peut être réglé pour activer la charge explosive en appuyant simplement sur un bouton (aucune action), en entrant un code à quatre chiffres (une action de mouvement), ou en utilisant une méthode plus complexe comme un scan rétinien ou l'empreinte du pouce (une action complexe). Vous choisissez la méthode de déclenchement quand vous réglez le détonateur. L'appareil ne fait exploser sa charge que si elle se trouve à une distance maximale de 150 mètres. Certains détonateurs peuvent utiliser des technologies d'amplification du signal mais ils risquent alors d'être vulnérables à des contre-mesures comme les brouilleurs de signaux ou d'autres effets. Les explosifs ont le même prix, les mêmes effets et le même poids que les grenades (voir page 186). Si vous parvenez à fixer un explosif sur un objet stationnaire en utilisant un détonateur et la compétence Ingénierie, les dégâts de cet explosif ignorent la moitié de la solidité de cet objet.

Drone espion

Un drone espion est un minuscule drone commandé à distance conçu pour surveiller des objectifs de loin. C'est l'équivalent d'un drone volant de mécano de niveau 1 (et vous le contrôlez comme si vous étiez un mécano de niveau 1 en utilisant sa télécommande ou un ordinateur avec un module de contrôle pour le drone) mais il ne peut effectuer aucune attaque, n'a aucun emplacement d'arme, aucun don et on ne peut lui ajouter de modules pour drone. Son module de compétence est toujours Discrétion.

Il ne peut pas parler mais il comprend un langage (que vous choisissez au moment de l'achat) et il vous permet de tenter des tests de Perception en utilisant votre propre bonus quand vous le contrôlez directement (comme la capacité spéciale maître contrôle d'un drone de mécano). Un drone peut être amélioré avec n'importe lequel de ces appareils technologiques en payant 125 % du prix de l'appareil : lampe torche,

agrippeur, lanterne, microphone laser, détecteur de mouvements, scanner ou visière à rayon X. Le prix d'achat et d'installation d'une amélioration inclut le prix du remplacement d'une vieille amélioration d'un drone si cela est applicable.

Éclairages portables (balise, lampe torche, lanterne, projecteur)

Un éclairage portable, parfois appelé torche électrique, n'est qu'un des nombreux types d'appareils différents qui utilisent des batteries pour générer de la lumière. Un éclairage portable augmente la luminosité d'un cran dans une zone dont la dimension dépend du modèle : lampe torche (cône de 6 mètres), lanterne (3 mètres de rayon), balise (15 mètres de rayon) et projecteur (cône de 30 mètres).

Équipements médicaux (medkit avancé, medkit basique, laboratoire médical, patch médical, bio-spray)

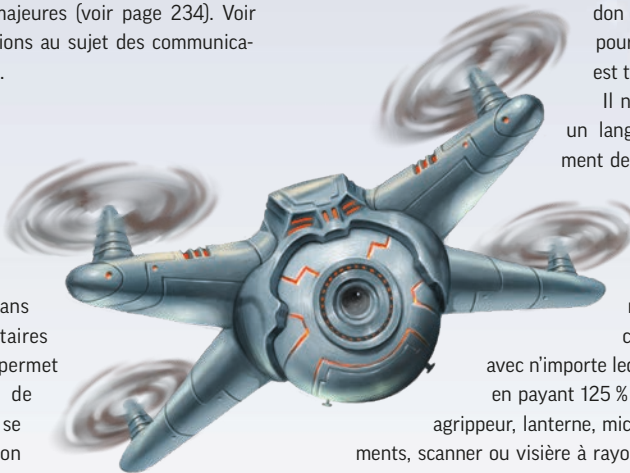
Les équipements médicaux vous permettent de tenter des tests de Médecine et déterminent le DD de ces tests pour soigner des blessures mortelles. Voir la compétence Médecine page 144 pour plus d'informations.

Bio-spray

Un bio-spray est un appareil médical biotechnologique qui vaporise de la biomasse neutre sur une blessure ou une partie du corps à l'aspect préoccupant (de toute évidence empoisonnée ou malade). Si vous avez des rangs en Médecine, une dose de bio-spray vous permet de tenter un test pour soigner des blessures mortelles sur une créature qui a déjà atteint sa limite de traitements des blessures mortelles pour la journée. Si vous réussissez un test de Médecine DD 25, la prochaine fois que cette créature se repose 10 minutes et dépense un point de persévérance pour regagner des points d'endurance, elle peut, à la place, bénéficier des avantages de votre test de Médecine pour le traitement des blessures mortelles. Si vous n'êtes pas formé en Médecine, une dose de bio-spray fonctionne comme un patch médical.

Laboratoire médical

Un laboratoire médical complet contient des lits, des équipements de diagnostics, des capteurs, des instruments et même un petit bloc opératoire. Il n'est généralement pas transportable à moins qu'il ne soit installé dans un vaisseau spatial ou un véhicule d'une taille au moins TG. Il vous permet de traiter trois patients à la fois et vous



pouvez utiliser la tâche traitement des blessures mortelles de la compétence Médecine deux fois par jour sur chaque patient. Sinon, le laboratoire fonctionne comme un medkit avancé.

Medkit avancé

Le medkit avancé bénéficie de plus d'instruments modernes et spécialisés pour diagnostiquer et traiter des maladies. Il peut être utilisé de la même manière qu'un medkit basique mais le DD pour traiter des blessures mortelles n'est que de 20 et vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +2 à vos tests de Médecine pour traiter des drogues, des maladies et des poisons. De plus, vous pouvez utiliser un medkit avancé pour installer un laboratoire médical temporaire pour une personne mais cela vous demande 10 minutes. Vous pouvez alors prodiguer des soins à long terme à ce patient avec un test de Médecine DD 30.

Medkit basique

Le medkit basique contient des sprays antiseptiques, des bandages et des instruments conçus pour examiner, évaluer et soigner les maux les plus communs. Vous pouvez l'utiliser pour soigner les blessures mortelles avec un test de Médecine DD 25.

Patch médical

Un patch médical est une simple compresse conçue pour être appliquée sur une blessure ou une partie du corps à l'aspect préoccupant (de toute évidence empoisonnée ou infectée) sans avoir besoin de connaissances médicales. Il vous permet d'effectuer un test de Médecine sans formation avec un bonus circonstanciel de +10 mais uniquement pour les tâches premiers soins, stabilisation à long terme, traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

Extincteur

En tant qu'action simple, vous pouvez utiliser un extincteur pour mettre fin à un état enflammé affectant une créature ou un objet de taille M ou inférieure. Pour une créature ou un objet de taille G, il faut 2 rounds et le temps nécessaire double pour chaque catégorie de taille supérieure à G. Un extincteur peut fonctionner pendant 20 rounds (pas nécessairement consécutifs) et peut être rechargé pour un coût égal à 10 % de son prix d'achat.

Filin câblé (alliage d'adamantium, alliage de titane)

Les filins câblés sont généralement tissés de centaines de fibres en matériaux composites avec un revêtement métallique pour augmenter leur résistance, le plus souvent un alliage d'adamantium ou de titane.

Microphone laser

Ce détecteur portable vous permet d'écouter à très longue portée à travers des matériaux qui, normalement, ne laissent pas passer les sons. Il vous octroie perception pénétrante (ouïe) mais uniquement à travers des matériaux dont l'épaisseur est inférieure ou égale à 2,5 cm. De plus, chaque test de Perception avec cet appareil demande une action complexe au cours de laquelle vous êtes pris au dépourvu.

Peau holographique

Ce projecteur holographique est généralement fixé à la ceinture ou au bras. Il peut être programmé avec la compétence Déguisement

pour projeter une apparence différente. Quand vous utilisez une peau holographique, vous pouvez masquer votre race, votre type de créature ou vos principaux traits sans augmenter le DD de votre test de Déguisement sauf contre les tests de Perception au cours desquels il y a un examen physique.

Trousse à outils, ingénierie spécialisée

Ces trousse octroient chacune un bonus circonstanciel de +2 à une utilisation précise de la compétence d'Ingénierie. Utiliser une trousse d'armurier vous confère un bonus de +2 pour réparer, ajuster ou améliorer une armure. Une trousse de fabricant d'armes vous donne un bonus de +2 pour réparer des armes.

Trousses

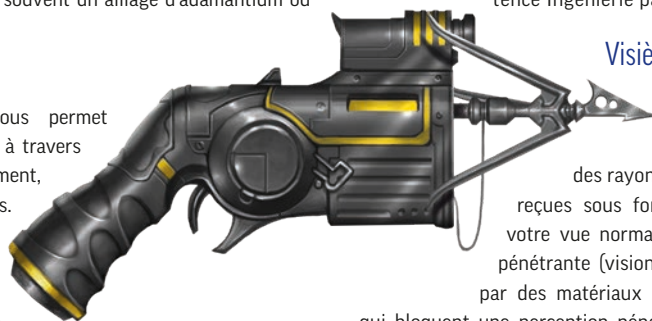
Une trousse est un ensemble d'outils et d'appareils spécialisés qu'il est inutile d'acheter séparément mais qui sont nécessaires, en tant qu'ensemble, pour des tâches données ou pour bénéficier d'un bonus circonstanciel à certains tests de compétence. Les différentes catégories de trousse sont : trousse de déguisement (requis pour les tests de Déguisement pour changer son apparence), trousse d'ingénierie (-2 aux tests d'Ingénierie sans cette trousse), trousse de piratage (requis pour la plupart des tests d'Informatique ; voir page 141 pour plus d'informations), outils de navigation (octroient un bonus de +4 aux tests de Survie quand on s'oriente), outils professionnels (octroient un bonus de +4 aux tests de Profession pour une profession), trousse de monte (octroie un bonus de +4 aux tests de Survie pour monter une créature) et outils pour pièges (octroient un bonus de +4 aux tests d'Ingénierie ou de Mysticisme pour activer ou désactiver un piège).

Verrous (moyen, haute-qualité, simple, supérieur)

Un verrou est un dispositif réutilisable extrêmement perfectionné, capable de sécuriser n'importe quelle clôture ou fermeture en l'appliquant sur sa surface sur laquelle il reste soudé. Un verrou se déverrouille généralement grâce à un code, un passe de sécurité ou une commande vocale. Réussir des tests d'Ingénierie peut aussi désactiver un verrou. Il y a quatre niveaux de qualité pour les verrous (simple, moyen, haute-qualité et supérieur) qui déterminent le DD des tests d'Ingénierie pour les désactiver sans la bonne clef ou le bon code. Il faut utiliser ses deux mains pour poser ou retirer un verrou avec un passe de sécurité. Pour plus d'informations sur les verrous, y compris pour le DD des tests d'Ingénierie nécessaires pour les ouvrir, reportez-vous à la compétence Ingénierie page 142.

Visière à rayons X

Cet appareil s'ajuste sur les yeux comme des jumelles ou d'épaisses lunettes. Il émet des rayons X et interprète les informations reçues sous forme d'images qu'il superpose à votre vue normale. Cela vous octroie perception pénétrante (vision) bien que l'appareil soit bloqué par des matériaux cinq fois moins épais que ceux qui bloquent une perception pénétrante normale (60 cm de bois, 30 cm de pierre, 5 cm de métaux communs ou 2,5 cm de plomb ou de métal stellaire). De plus, vous êtes limité à une vision en noir et blanc quand vous l'utilisez. Tant que la visière est active, vous ne bénéficiez d'aucun autre sens visuel spécial (comme vision nocturne) et vous ne pouvez tenter de tests de Perception basés sur la vue au-delà de 18 mètres. Activer ou désactiver la visière est une action de mouvement.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

OBJETS MAGIQUES

Bien que de nombreuses technologies dans Starfinder incorporent des éléments magiques, certains équipements ne fonctionnent qu'en raison de principes surnaturels et suivent donc des règles différentes.

Vous trouverez ici les objets magiques qui ne sont pas abordés par un autre système de règles (comme les fusions d'armes ou les augmentations). Les objets magiques sont souvent classés en trois catégories : tenus, portés et consommables.

Les objets tenus (comme les orbes et les sceptres) doivent être tenus d'une main, ou avec un appendice similaire, et activés manuellement comme une arme.

Les objets magiques portés sont des équipements comme les anneaux, les capes, les amulettes et les gants. Au même titre que votre armure ne dispose que d'un nombre limité d'emplacements d'amélioration, vous ne pouvez porter que deux objets magiques à la fois si vous voulez qu'ils fonctionnent correctement. Au-delà de cette limite, les champs magiques se parasitent mutuellement. Vous ne pouvez porter plus d'un objet magique du même type (deux capes, deux chapeaux, etc.) sauf les anneaux. Si vous portez un objet magique supplémentaire en plus des deux autorisés, il ne fonctionne pas tant que vous ne vous limitez pas à deux objets. Cette limitation ne s'applique qu'aux objets magiques portés et ne concerne pas les améliorations d'armure, les objets tenus, les fusions d'arme, les augmentations, les armures magiques, les objets magiques consommables ou d'autres formes de magie qui fonctionnent normalement.

Enfin, les objets magiques utilisables une seule fois sont des objets comme les sérums ou les ampoules à sort qui génèrent un effet immédiat et temporaire quand ils sont ingérés.

CHARGES

Dans de rares cas, les objets magiques consomment des charges. Cependant, ils fonctionnent différemment des objets technologiques qui utilisent des charges et dont les batteries doivent être rechargées ou remplacées. Les charges d'un objet magique font partie intégrante de cet équipement au moment de sa fabrication et on ne peut les recharger avec un générateur ou une batterie. En fonction de l'objet magique, ses charges peuvent soit se régénérer chaque jour, soit ne pas se régénérer du tout.

TABLE 7-27 : OBJETS MAGIQUES

OBJET	NIVEAU	PRIX	VOLUME
AMPOULE À SORT			
0	2	200	F
1	3	300	F
2	6	700	F
3	10	3 000	F
ANNEAU DE RÉSISTANCE			
Mk 1	2	735	—
Mk 2	6	4 200	—
Mk 3	10	18 100	—
Mk 4	14	70 000	—
Mk 5	18	361 500	—
DIADÈME DE TRANSLOCATION			
Mk 1	14	11 750	F
Mk 2	16	185 000	F
Mk 3	18	410 000	F
Mk 4	20	875 000	F

OBJET (SUITE)	NIVEAU	PRIX	VOLUME
GEMME À SORTS			
0	1	50	F
1	2	140	F
2	5	450	F
3	8	1 400	F
4	11	3 700	F
5	14	10 600	F
6	17	36 650	F
PIERRE D'ÉTERNITÉ			
Fuseau translucide	1	245	—
Fuseau irisé	2	740	—
Rhombe bleu nuit	10	18 000	—
Fuseau blanc laiteux	11	25 000	—
AUTRES			
Anneau des murmures	1	300	—
Cape de charge	1	200	F
Amulette de camouflage	3	1 400	—
Anneau de subsistance	5	2 925	—
Bâton de guérison mystique	5	3 700	1
Gant de rangement	6	4 600	F
Sceptre d'annulation	9	2 100	F
Orbe des ombres	10	2 850	F
Anneau d'alignement cosmique	11	25 000	—
SÉRUMS			
Sérum de changement d'apparence	1	75	F
Sérum de soins, mk 1	1	50	F
Sérum de changement de sexe	3	350	F
Sérum d'amélioration (tous les types)	5	475	F
Sérum de soins, mk 2	5	425	F
Sérum de soins, mk 3	9	1 950	F

DESCRIPTIONS DES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques de la table 7-27 : objets magiques sont décrits ci-dessous. Les sérums sont regroupés à la fin de cette partie.

Ampoules à sort

Une ampoule à sort est une magie injectable. Dans ces ampoules, l'essence de la magie a été condensée sous forme liquide afin d'être injectée dans une créature. Ces injections magiques prêtes à l'emploi ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Une ampoule à sort reproduit les effets d'un sort bénéfique (un sort pour lequel il est indiqué « inoffensif » dans les onglets jet de sauvegarde ou Résistance à la magie) à l'exception des sorts de divination ou des sorts qui créent un lien quelconque entre le lanceur et la cible. De plus, le sort ne peut être supérieur au niveau 3, il doit avoir un temps d'incantation au maximum d'une minute et doit prendre pour cible au moins une créature (mais pas de sorts qui prennent uniquement pour cible le lanceur de sorts). Si le sort agit aussi bien sur des créatures que sur des objets, il n'affecte que des créatures quand il est utilisé sous forme d'ampoule. Si, pour le lancer, un sort nécessite de dépenser un point de persévérance, c'est aussi le cas sous forme d'ampoule (si vous ne le dépensez pas ou si vous n'en avez plus, l'ampoule n'a aucun effet).

Une ampoule à sort a toujours un niveau d'objet égal à trois fois le niveau du sort qu'elle imite (niveau d'objet de 2 pour un sort de niveau 0) et un niveau de lanceur de sort égal à son niveau d'objet. Créer une

ampoule à sort nécessite d'appliquer les mêmes critères que pour une gemme à sorts (voir plus loin).

Vous ne pouvez utiliser une ampoule à sort que sur vous-même ou sur une créature consentante ou inconsciente. Il s'agit d'une action simple dans les deux premiers cas et d'une action complexe dans le dernier cas. L'effet s'applique comme si l'on venait de lancer le sort sur la créature qui a absorbé le contenu de l'ampoule. Quand vous absorbez le contenu d'une ampoule, vous prenez toutes les décisions au sujet des effets du sort comme si vous étiez le lanceur de sorts. Vous êtes à la fois la cible du sort et son lanceur. Si nécessaire, le DD du jet de sauvegarde d'un sort utilisé avec une ampoule est de 10 + le niveau du sort + le modificateur de la caractéristique essentielle de l'utilisateur.

Amulette de camouflage

Cette amulette des plus modestes projette sur la surface extérieure de votre armure, de vos vêtements et de vos équipements des motifs qui vous aident à vous fondre dans le décor. Quand vous vous trouvez dans un environnement à la distance maximale à laquelle on peut tenter un test de Perception, les jets pour déterminer à quelle distance les autres créatures peuvent tenter des tests de Perception contre vous sont effectués deux fois en prenant en compte le moins bon résultat. Voir le Chapitre 11 pour les portées de Perception dans différents environnements. La magie de l'amulette n'est pas assez puissante pour vous rendre invisible ou pour vous accorder un bonus aux tests de Discrétion. Vous pouvez activer ou désactiver cette protection par une action simple.

Anneau d'alignement cosmique

Cet anneau majestueux est constitué de deux bandes entrelacées de mithral et d'adamantium. Si vous avez l'aptitude de classe mode stellaire, à chaque fois que vous commencez un tour de combat en étant synchronisé à un mode stellaire et que vous choisissez de ne plus l'être, vous pouvez immédiatement gagner 1 point d'harmonisation dans le mode stellaire inverse de celui avec lequel vous avez commencé le tour. Par exemple, si vous avez commencé le tour en mode photon et que vous choisissez d'être désynchronisé, vous pouvez utiliser l'anneau pour gagner 1 point d'harmonisation en mode graviton. Avoir recours à cette capacité est une action rapide.

Anneau de résistance

Cet anneau vous confère une protection magique contre les attaques et les effets contre lesquels vous êtes particulièrement vulnérables. Vous gagnez un bonus d'altération aux jets de sauvegarde pour lesquels vous bénéficiez du plus faible bonus. Si deux ou trois de vos bonus de base aux jets de sauvegarde sont égaux, vous choisissez lequel bénéficiera de cet effet au moment de passer l'anneau. Ce choix est irrévocable à moins qu'un de vos bonus aux jets de sauvegarde devienne le plus faible ultérieurement. Le bonus octroyé est déterminé par le type d'anneau.

TABLE 7-28 : ANNEAUX DE RÉSISTANCE

ANNEAU	BONUS
Mk 1	+1
Mk 2	+2
Mk 3	+3
Mk 4	+4
Mk 5	+5

Anneau de subsistance

Tant que vous le portez, cet anneau vous fournit de quoi survivre sans avoir besoin d'eau ou de nourriture. De plus, sa magie revigore votre corps et votre esprit et vous n'avez besoin que de 2 heures de sommeil chaque jour pour bénéficier des effets d'un repos de 8 heures.

Si vous lancez des sorts, vous pouvez les préparer après un repos de seulement deux heures mais vous ne pouvez toujours pas récupérer vos sorts plus d'une fois par jour. L'anneau doit être porté une semaine entière avant que sa magie ne soit activée et, si vous le retirez, vous devez le porter encore une semaine avant qu'il s'harmonise de nouveau avec vous.

Anneau des murmures

Ce simple anneau en or vous permet d'entendre quand certains noms très précis sont prononcés. Il peut être synchronisé pour reconnaître jusqu'à cinq noms propres que vous connaissez comme ceux de personnes, de choses et de lieux précis. On ne peut choisir des mots qui ne sont pas utilisés en tant que noms propres. Synchroniser un *anneau des murmures* à un nom demande 10 minutes. Si l'anneau contient déjà cinq noms quand on en synchronise un nouveau, le plus ancien disparaît.

L'anneau octroie un bonus d'intuition de +5 à tous les tests de Perception basés sur l'ouïe et de perception pénétrante (ouïe) mais uniquement pour vous permettre d'entendre un des noms auquel est synchronisé l'anneau. Cela vous permet potentiellement d'entendre quelqu'un prononcer un nom alors qu'il se trouve dans une autre salle ou même derrière une paroi vitrée isolée, mais pas ce qui se dit d'autre ou les autres sons.

Bâton de guérison mystique

De différentes tailles et aux formes variées, un *bâton de guérison mystique* a souvent l'aspect d'un vieux bâton de berger gravé de runes de prospérité et de longue vie datant d'une époque précédant la Faille. Si vous avez l'aptitude de classe contact guérisseur, vous pouvez l'utiliser une fois de plus chaque jour si vous tenez le bâton. Un *bâton de guérison mystique* ne marche qu'une seule fois par jour et vous ne pouvez en utiliser d'autres pour obtenir d'autres utilisations supplémentaires de contact guérisseur.

Cape de charge

Comme une batterie, une *cape de charge* peut alimenter des appareils qui ont besoin d'électricité pour fonctionner. La cape produit 4 charges par jour mais elles doivent être utilisées en une seule fois. Aussi, vous pouvez alimenter une seule attaque d'une épée à plasma étoile jaune, qui consomme 4 charges, mais vous pouvez aussi effectuer une seule attaque avec un pistolet zéro, qui ne consomme qu'une charge. L'objet doit consommer des charges ou fonctionner avec une batterie et non avec de l'essence, des roquettes, des balles ou d'autres formes de munitions ou d'énergie. Vous devez porter ou toucher l'objet qui doit être chargé. Vous ne pouvez utiliser cet objet pour redonner des charges à une batterie ou à un objet ; il ne peut être utilisé que pour fournir de l'énergie directement pour une utilisation.

Diadème de translocation

Ce bandeau étincelant est constitué de métaux rares et il semble plier et distordre la lumière autour de lui, ce qui génère un étrange halo lumineux autour de votre front. Une fois par jour, un *diadème de translocation* vous permet de vous téléporter avec un maximum de

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

5 créatures supplémentaires, comme avec un sort de téléportation. Contrairement au sort, la portée à laquelle vous pouvez vous téléporter dépend du type de diadème comme cela est indiqué ci-après. Vous ne pouvez utiliser un *diadème de translocation* pour voyager entre les plans et il ne fonctionne pas du tout dans le Drift.

TABLE 7-29 : DIADÈME DE TRANSLOCATION

TYPE	TÉLÉPORTATION
Mk 1	N'importe où sur 320 kilomètres
Mk 2	N'importe où sur 3 200 kilomètres
Mk 3	N'importe où dans le même système solaire
Mk 4	N'importe où dans la même galaxie

Gant de rangement

Ce gant tout simple est étonnamment lisse au toucher. Quand vous tenez un objet avec un volume maximum de 2, sur commande vous pouvez le réduire à une taille microscopique avec un volume négligeable. L'objet se fond à la paume du gant. Pour faire réapparaître l'objet, il suffit de claquer des doigts avec la main gantée. Vous pouvez faire disparaître ou récupérer un objet par une action libre ou une action de mouvement. Un gant de rangement ne peut contenir qu'un seul objet à la fois et si l'effet de ce gant est annulé ou dissipé, l'objet qui y est stocké reprend immédiatement sa taille.

Gemmes à sorts

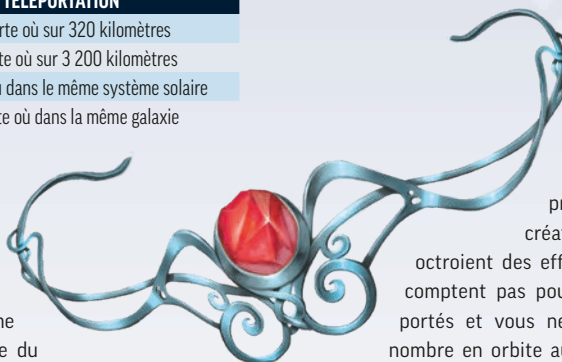
Elles sont constituées d'un ou plusieurs maillages de filaments de métaux rares soigneusement arrangés et de fragments de pierres précieuses pris dans de la silicone, où chaque maillage est gravé de runes magiques reproduisant les effets d'un sort. Tenir en main une gemme à sorts stimule certaines zones peu utilisées de votre cerveau et vous donne temporairement la capacité de lancer un des sorts gravés dans la gemme sans avoir à utiliser un emplacement de sorts. Vous devez tenir la gemme en main pendant toute la durée de l'incantation et utiliser au moins une action simple même si le temps d'incantation du sort est normalement plus court. Chaque sort stocké dans une gemme ne peut être utilisé qu'une seule fois, après quoi la magie du maillage correspondant se dissipe.

Seuls les lanceurs de sorts sont capables d'utiliser une gemme à sorts et si vous n'en êtes pas un vous n'avez pas accès aux connaissances qu'elle renferme. Vous n'avez pas besoin de connaître un sort gravé dans une gemme pour pouvoir l'utiliser mais il doit faire partie de la liste de sorts de votre classe (ou doit avoir été ajouté d'une manière ou d'une autre à cette liste) et vous devez avoir une caractéristique essentielle suffisamment élevée pour le lancer. Si le niveau d'objet de la gemme à sorts est supérieur à votre niveau de lanceur de sorts, une fois le temps d'incantation terminé, vous devez réussir un test de niveau de lanceur de sorts avec un DD égal au niveau d'objet de la gemme + 1. En cas d'échec, vous ne parvenez pas à lancer le sort ; ce dernier reste gravé dans la gemme et vous pouvez de nouveau tenter de l'utiliser.

Pour fabriquer une gemme à sorts, vous devez connaître le sort que vous gravez. Si ce sort nécessite des composants matériaux onéreux pour le lancer (comme *rappel à la vie*), vous devez les utiliser au moment de fabriquer la gemme et leur coût s'ajoute au prix de la pierre précieuse. Vous pouvez fabriquer des gemmes à sorts plus grosses avec plusieurs sorts dont le prix total sera égal au prix de tous les sorts qui y sont gravés. On ne peut lancer qu'un seul sort à la fois avec ce type de gemmes. Si nécessaire, le DD du jet de sauvegarde d'un sort utilisé avec une gemme est de 10 + le niveau du sort + le modificateur de la caractéristique essentielle de l'utilisateur.

Orbe des ombres

Quand vous tenez ce petit orbe constitué de verre noir, il s'en dégage des volutes de ténèbres qui absorbent la lumière proche. Le niveau de luminosité dans un rayon de 6 mètres est réduit d'un cran. Les lasers qui vous prennent pour cible sont déviés vers l'orbe ce qui leur octroie un bonus circonstanciel de +1 pour vous toucher. Vous bénéficiez cependant d'une résistance au feu de 5 contre les attaques des lasers.



Pierres d'éternité

Les *pierres d'éternité* sont des pierres précieuses magiques qui tournent autour de votre tête (ou de ce qui se rapproche le plus d'une tête pour les créatures qui n'en ont pas) et qui vous octroient des effets magiques constants. Elles ne comptent pas pour votre limite d'objets magiques portés et vous ne pouvez en avoir qu'un certain nombre en orbite autour de votre tête. C'est au sein de l'Empire stellaire azlant, dont les habitants les utilisent de manières très particulières, qu'elles sont le plus répandues mais on peut trouver les plus communes dans les boutiques de magie de nombreuses communautés majeures. Les pierres d'éternité sont réparties en fonction de leur forme et de leur couleur. Toutes celles ayant la même forme et la même couleur ont les mêmes capacités magiques.

Il faut une action simple pour mettre en orbite une *pierre d'éternité* autour de votre tête et une action de mouvement pour la retirer. Elle doit tourner autour de votre tête pour bénéficier de ses capacités. La pierre est en orbite à une distance comprise entre 8 cm et 1 mètre mais toujours à distance d'un casque ou d'une armure que vous pourriez porter. Une pierre d'éternité en orbite a une CA de 12 + votre niveau de personnage et elle peut être attaquée directement ou même attrapée (un jet de lutte réussi permet à un attaquant de l'arracher à son orbite et de s'en saisir).

La plupart des *pierres d'éternité* (y compris celles qui sont présentées ici) sont capables de briller d'une lumière éclatante qui augmente la luminosité dans votre espace d'un cran (voir *Vision et luminosité* page 261). En tant qu'action simple, vous pouvez activer ou désactiver cet effet.

Chaque *pierre d'éternité* a au moins un autre pouvoir qui s'active quand elle tourne autour de vous. Ces pouvoirs sont décrits ci-dessous.

Fuseau translucide : vous n'avez pas besoin de manger ou de boire avec cette *pierre d'éternité*.

Rhomb bleu nuit : cette *pierre d'éternité* vous octroie un bonus d'intuition de +2 à vos tests de *Perception* et de *Psychologie*.

Fuseau irisé : vous n'avez pas besoin de respirer avec cette *pierre d'éternité*.

Fuseau blanc laiteux : cette *pierre d'éternité* augmente de 1 votre niveau de lanceur de sorts. Cela n'affecte que les calculs qui font directement référence à votre niveau de lanceur de sorts, comme les tests de niveau de lanceur de sorts et les sorts ayant une durée de 1 round/niveau. Cela ne vous permet pas de connaître plus de sorts ou de pouvoir en utiliser plus chaque jour. Si vous n'avez normalement pas de niveau de lanceur de sorts, cela ne vous octroie pas la capacité de connaître ou de lancer des sorts.

Sceptre d'annulation

Cet objet palpite d'étranges énergies qui vident les objets de toutes leurs propriétés magiques. Quand vous touchez un objet magique ou

un objet hybride avec un *sceptre d'annulation*, l'objet doit réussir un jet de Volonté (DD = 10 + la moitié de votre niveau + votre bonus de Charisme) ou perdre toutes ses propriétés magiques devenant ainsi un objet normal. Si l'objet touché est tenu ou porté par un personnage, l'objet peut utiliser le bonus de sauvegarde de Volonté de son détenteur au lieu du sien. En annulant la magie d'un objet, le sceptre perd également la sienne et ne peut être de nouveau utilisé. Les objets qui ont perdu leur magie ne peuvent la regagner qu'avec un souhait ou un miracle.

SÉRUMS

Les sérums sont des fioles contenant des liquides magiques que vous pouvez avaler par une action simple ou verser dans la bouche d'une créature sans défense ou inconsciente par une action complexe. Chaque sérum équivaut à 30 millilitres de liquide (mais il est possible de fabriquer des sérums d'un volume plus important, qui ne sont pas plus efficaces pour autant) et il perd toute efficacité s'il est mélangé à une autre substance. On ne peut utiliser qu'une seule fois un sérum. Quel que soit le niveau d'objet des sérums, la solidité et les points de vie des fioles sont calculés comme si elles étaient des objets de niveau 1.

Sérum d'amélioration

Cette fiole augmentant vos capacités stimule ou améliore certains aspects de votre corps et de votre esprit. Quand une créature vivante avale ce sérum, elle obtient des bonus qui dépendent du type de substance comme cela est indiqué ci-dessous. Les effets d'un sérum d'amélioration durent une heure.

Commando

La créature gagne un bonus d'intuition de +2 à ses tests d'Acrobaties et d'Athlétisme ainsi qu'un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de son niveau. Si ces points de vie temporaires sont perdus, ils ne peuvent être récupérés et ils ne sont pas cumulables avec une autre source de points de vie temporaires.

Diplomate

La créature gagne un bonus d'intuition de +2 à ses tests de Bluff et de Diplomatie. Les créatures avec une Intelligence d'au moins 3 gagnent également la capacité de comprendre et de parler un langage qu'elles ont entendu au cours des 10 dernières minutes.

Discrétion

La créature gagne un bonus d'intuition de +2 à ses tests d'Escamotage et de Discrétion et elle peut tenter des tests avec ces compétences sans formation.

Guerrier

La créature gagne un bonus d'intuition de +2 à ses tests d'Intimidation et de Psychologie. À chaque fois qu'elle réussit à démoraliser un adversaire, elle augmente de 1 le nombre de rounds pendant lesquels l'adversaire est secoué.

Scientifique

La créature gagne un bonus d'intuition de +2 à ses tests d'Informatique, d'Ingénierie et de Sciences physiques et elle peut tenter des tests avec ces compétences sans formation.

Sensoriel

La créature gagne un bonus d'intuition de +1 à ses tests de Sciences de la vie et de Mysticisme et elle peut tenter des tests avec ces compétences sans formation.



Sérum de changement d'apparence

En buvant cet élixir, votre coloration et la forme générale de vos traits sont modifiées de manière permanente. Dans la limite de ce qui est normal pour votre race et votre sexe, vous pouvez choisir n'importe quelle teinte de peau, de cheveux et d'yeux et modifier des éléments comme la forme de votre nez ou de votre menton, la taille de vos doigts, votre carrure, etc. On vous reconnaît encore à moins que vous ne tentiez un test de Déguisement pour suffisamment modifier vos traits pour être méconnaissable (comparez le résultat de ce test de Déguisement à toute tentative pour déterminer si vous êtes la même personne). Vous ne pouvez en aucun cas prendre l'exacte apparence d'une autre créature (même avec un test de Déguisement ; le processus de transformation n'est pas assez précis).

Sérum de changement de sexe

La production de masse a permis de rendre ce sérum autrefois rare, très facile à acquérir à moindre coût au sein des Mondes du Pacte. En le buvant, votre biologie se transforme instantanément et prend les caractéristiques physiques du sexe de votre choix en modifiant aussi bien votre apparence que votre physiologie. Vous avez un contrôle limité sur les détails de ce changement mais vous conservez une forte ressemblance avec votre précédente apparence.

La magie de l'élixir fonctionne instantanément et ne peut être dissipée. Vous êtes en aussi bonne santé et aussi fonctionnel qu'avec votre précédente anatomie et vous pouvez potentiellement concevoir, porter ou donner naissance à un enfant (en fonction de la biologie de votre espèce). Boire un second élixir de changement de sexe inverse les effets en vous rendant votre forme précédente ou, selon votre choix, vous permet de choisir différentes caractéristiques sexuelles. Cet élixir n'a aucun effet si vous ne le voulez pas et l'existence de certains processus biologiques, comme la gestation, peut empêcher le sérum de fonctionner.

Sérum de soins

Cette fiole de sérum médicinal réduit rapidement les fractures et permet de soigner les autres traumatismes physiques. Administrée à une créature vivante, elle permet de regagner des points de vie.

TABLE 7-30 : SÉRUMS DE SOINS

TYPE	SOINS
Mk 1	1d8 points de vie
Mk 2	3d8 points de vie
Mk 3	6d8 points de vie

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

OBJETS HYBRIDES

Les équipements hybrides utilisent à la fois la technologie et la magie ; bien que pas nécessairement de manière égale, les deux aspects sont requis pour le bon fonctionnement de l'objet. Les effets qui modifient ou affectent des objets technologiques ou magiques s'appliquent également aux objets hybrides.

Charges

Dans certains cas, des objets hybrides peuvent avoir besoin de charges. Cependant, de tels objets hybrides fonctionnent généralement de manière différente des autres équipements technologiques dont les batteries doivent être rechargées ou remplacées. Les charges d'un objet hybride sont inhérentes à sa construction et on ne peut les recharger avec un générateur ou des batteries. Soit ces charges se régénèrent chaque jour, soit elles ne se régénèrent jamais, en fonction de l'objet.

Porter des objets hybrides

Les objets hybrides que vous portez sur vous comptent comme des objets magiques pour déterminer combien vous pouvez en utiliser en même temps (voir page 222). Vous ne pouvez porter que deux objets magiques ou hybrides en même temps pour qu'ils fonctionnent correctement. Comme pour les objets magiques, vous ne pouvez en porter deux du même type à l'exception des anneaux. Par exemple, vous ne pouvez porter à la fois un *bandeau de lien mental* et un *diadème de translocation*. Vous ne pouvez pas porter un objet magique et un objet hybride du même type en même temps.

TABLE 7-31 : OBJETS HYBRIDES

OBJET	NIVEAU	PRIX	VOLUME
<i>Compas de la Pierre-étoile</i>	1	3	F
<i>Bandeau de lien mental, mk 1</i>	2	1 600	F
<i>Booster psychique</i>	4	2 000	F
<i>Cartouchière optimisée</i>	4	2 000	F
<i>Correcteur mnémonique, mk 1</i>	5	500	10
<i>Jeu du tourment numérique</i>	5	3 500	F
<i>Réceptacle à espace nul, mk 1</i>	5	3 050	F
<i>Bandeau de lien mental, mk 2</i>	8	11 000	F
<i>Réceptacle à espace nul, mk 2</i>	9	12 250	F
<i>Correcteur mnémonique, mk 2</i>	10	3 000	10
<i>Réceptacle à espace nul, mk 3</i>	13	50 000	F
<i>Bandeau de lien mental, mk 3</i>	14	78 000	F
<i>Correcteur mnémonique, mk 3</i>	15	20 000	10
<i>Réceptacle à espace nul, mk 4</i>	17	250 000	F
<i>Correcteur mnémonique, mk 4</i>	20	125 000	10

DESCRIPTIONS DES OBJETS HYBRIDES

Les objets hybrides de la table 7-31 sont décrits ci-dessous.

Bandeau de lien mental

Bien que des objets avec des capacités similaires au *bandeau de lien mental* existent au sein des Mondes du Pacte depuis des millénaires,

les composants technologiques de ces appareils les ont rendus beaucoup plus accessibles. Les effets d'un bandeau de lien mental dépendent du modèle comme cela est indiqué ci-après.

● **Mk 1 :** vous pouvez communiquer mentalement dans un rayon de 9 mètres avec n'importe quelle créature avec laquelle vous avez un langage commun. Cela fonctionne comme le pouvoir de télépathie limitée des shirrens.

● **Mk 2 :** vous pouvez communiquer mentalement dans un rayon de 30 mètres avec n'importe quelle créature avec laquelle vous avez un langage commun. Pour le reste, cela fonctionne comme le pouvoir de télépathie limitée des shirrens.

● **Mk 3 :** vous pouvez communiquer mentalement dans un rayon de 30 mètres avec n'importe quelle créature capable de comprendre un langage, même un langage que vous ne comprenez pas. Pour le reste, cela fonctionne comme le pouvoir de télépathie limitée des shirrens.

Booster psychique

Ce bandeau, conçu à l'origine pour les lashuntas, couvre le front de son utilisateur et peut s'accommoder d'antennes (si vous en avez). Cet appareil amplifie vos capacités mentales. Si vous êtes télépathe, la portée de ce pouvoir est doublée (par exemple, si vous avez une télépathie limitée à une distance de 9 mètres, la portée est de 18 mètres avec ce bandeau).

Cartouchière optimisée

Cette cartouchière est utilisable par n'importe quelle créature de taille M et contient 5 compartiments. Chacun d'eux correspond à un type d'arme précis : armes de corps à corps, armes légères, armes longues, armes lourdes et armes explosives. Chaque compartiment renferme un espace extradimensionnel prévu pour contenir jusqu'à un volume de 1 de munitions ou de batteries (pour ce calcul, 10 batteries ou munitions avec un volume négligeable ont un volume faible). Le volume de la cartouchière reste inchangé même si tous ses compartiments sont pleins.

Chaque *cartouchière optimisée* est dotée d'une IA avancée capable de contrôler les composants robotisés de cet équipement pour satisfaire à vos besoins. En tant qu'action rapide, vous pouvez demander à la *cartouchière optimisée* de placer dans vos mains jusqu'à un volume de 1 de batteries ou de munitions.

Compas de la Pierre-étoile

Ce petit appareil de navigation mécanique pointe toujours vers les signaux mystiques émis par la *Pierre-étoile* au cœur de la Station Absalom et en calcule automatiquement la distance. Tant que vous êtes dans le système des Mondes du Pacte, l'appareil vous indique la direction de la Station Absalom par rapport à la vôtre et il vous accorde un bonus d'Intuition de +2 à vos tests de Pilotage quand vous naviguez dans l'espace du système des Mondes du Pacte.

Correcteur mnémonique

Un *correcteur mnémonique* est constitué d'une série d'injecteurs d'implants cérébraux, de lecteurs automatiques de jeu du tourment



numérique, de runes d'illusion et de programmes de réalité virtuelle qui sont tous contrôlés par un ordinateur d'analyse évolué et fixé à un lit chirurgical mobile. Ce réseau magique et technologique est capable, en une session de 24 heures, d'ôter à un patient une partie de l'expérience qu'il a accumulée. On peut ainsi exciser les compétences et les connaissances, modifier la mémoire musculaire et effacer les leçons apprises. La mémoire du patient n'est pas totalement effacée ; il se rappelle ce qu'il a fait au cours de sa vie, qui il a rencontré et ce qu'il a ressenti au cours de ses différents moments mais les conséquences de ces expériences sont subtilement altérées. Puis, l'appareil crée un tout nouvel ensemble d'expériences, clairement artificielles mais pas moins efficaces, en implantant de nouvelles empreintes mentales et aptitudes, en reconfigurant la mémoire musculaire et les réflexes et en octroyant au patient de nouvelles compétences.

Si vous utilisez un *correcteur mnémonique*, vous pouvez annuler l'équivalent d'une progression de deux niveaux de personnage : les niveaux que vous avez choisis dans une classe, les dons que vous avez sélectionnés, vos choix d'augmentation de caractéristiques en fonction des niveaux atteints, la répartition de vos nouveaux rangs de compétences, etc. Toutes les décisions que vous avez prises en progressant au cours de vos deux derniers niveaux sont annulées. Et vous recommencez le processus en choisissant des niveaux de classe, des dons, des compétences, etc., comme si vous veniez de regagner deux niveaux de personnage. Répétez le processus normal de progression d'un personnage pour les deux niveaux effacés.

Chaque *correcteur mnémonique* ne s'utilise qu'une seule fois. Le stress subi par ses composants et les conséquences engendrées par la réécriture de votre passé provoquent sa destruction et il tombe en morceaux après une seule session. De plus, les modifications que vous avez subies rendent toute nouvelle utilisation d'un tel appareil plus difficile à l'avenir. Un *correcteur mnémonique* mk 1 ne peut pas être utilisé sur vous si vous avez déjà subi une altération avec une de ces machines. Cependant, il est possible d'utiliser un *correcteur mnémonique* mk 2 plus évolué même si vous avez déjà bénéficié des effets d'un modèle mk 1. Bien entendu, vous ne pouvez bénéficier qu'une seule fois des effets d'un modèle mk 2. Il existe des modèles mk 3 et mk 4 encore plus évolués et chacun d'eux peut être utilisé une fois sur vous après avoir eu recours à des modèles inférieurs. Cependant, ces appareils sont tellement coûteux qu'ils ne sont généralement produits qu'à la demande.

Jeu du tourment numérique

Un *jeu du tourment numérique* est une forme modernisée d'un accessoire archaïque de divination dont les racines remontent à Golarion l'Égarée. Une fois par jour, vous pouvez activer le jeu par une action complexe. Il projette alors les hologrammes de 54 cartes qui tourbillonnent autour de vous. Pour commencer, vous posez une question à voix haute et toutes les cartes se regroupent en un seul paquet ; puis le jeu opère des centaines de calculs pseudo-mystiques extrêmement complexes pour révéler des rangées de trois cartes en face de vous. Ces cartes peuvent alors être interprétées vocalement pour définir des éléments en rapport avec votre question.

Cela fonctionne comme un sort d'*augure* avec un niveau de sort égal au niveau d'objet du jeu. De plus, un mystique qui a un *jeu du tourment numérique* et qui connaît aussi le sort d'*augure* peut ignorer la dépense du point de persévérance pour le lancer. Chaque jour, un mystique peut faire ceci un nombre de fois égal à son bonus de Sagesse.

Un technomancien peut utiliser un *jeu du tourment numérique* comme cache de sorts. S'il le fait, l'IA du jeu s'intègre à sa propre

RECONFIGURER VOTRE PERSONNAGE

C'est au MJ de décider si vous pouvez ou non reconfigurer votre personnage en modifiant vos précédentes décisions et si vous devez pour cela utiliser un *correcteur mnémonique*. Il peut aussi décider que de tels appareils n'existent pas et qu'ils ne peuvent être fabriqués, créés ou qu'on ne peut y avoir accès. S'ils se mettent d'accord, et que cela a un sens, le MJ peut laisser un joueur modifier un don ou un niveau de classe sans avoir recours à ce type d'appareil. Le *correcteur mnémonique* fournit une explication cohérente avec l'univers pour expliquer une telle modification. Par exemple, il donne à un personnage qui a commencé sa carrière en tant qu'émissaire avant de décider d'étudier les secrets du mysticisme (et qui a été vu en train de lancer des sorts) une raison plausible d'expliquer pourquoi il a perdu la faculté de lancer des sorts si son joueur décide que la multiclass émissaire/mystique ne lui convient pas.

conscience ce qui lui procure un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts pour les sorts et les effets de divination. De plus, quand il jette un sort de technomancien, il peut dépenser 1 point de persévérance pour utiliser les algorithmes du jeu et bénéficier d'un bonus d'intuition de +1 au DD du jet de sauvegardes du sort.

Réceptacle à espace nul

Un *réceptacle à espace nul* est un appareil circulaire souvent prévu pour être attaché au bras ou sur un sac à dos. En appuyant sur un bouton sur le côté, l'appareil crée une ouverture extradimensionnelle circulaire donnant dans un espace clos dont la taille est déterminée par le modèle de réceptacle. Vous pouvez le refermer en appuyant de nouveau sur le bouton ce qui provoque la disparition de l'ouverture. Cependant, tout ce qui est stocké dans cet espace clos y reste et se déplace avec l'appareil. Le réceptacle à espace nul ne peut être ouvert ou fermé que de l'extérieur. Le seul oxygène qu'on y trouve est celui qui s'y engouffre au moment où on l'ouvre. Le volume de l'appareil ne change pas même si le réceptacle est plein. Chaque réceptacle génère son propre espace extradimensionnel.

Chaque *réceptacle à espace nul* peut contenir un certain volume après quoi on ne peut plus le refermer (et même s'il reste un peu de place pour d'autres affaires). Les sorts et les objets qui génèrent des espaces extradimensionnels, comme d'autres réceptacles à espace nul, ne fonctionnent pas dans la micro-dimension créée par cet appareil. Un dispositif d'affichage répertorie tout ce qui se trouve dans cet espace et, s'il est ouvert, vous pouvez, par une action complexe, appeler un des objets qui apparaît dans votre main.

- **Mk 1 :** l'espace extradimensionnel peut contenir un volume de 25 (cube de 1 mètre de côté). Il contient suffisamment d'air pour permettre à une créature de taille M, ou deux créatures de taille P, de survivre pendant 10 minutes.
- **Mk 2 :** l'espace extradimensionnel peut contenir un volume de 50 (cube de 2 mètres de côté). Il contient suffisamment d'air pour permettre à une créature de taille M, ou deux créatures de taille P, de survivre pendant 2 heures.
- **Mk 3 :** l'espace extradimensionnel peut contenir un volume de 100 (cube de 3 mètres de côté). Il contient suffisamment d'air pour permettre à une créature de taille M, ou deux créatures de taille P, de survivre pendant 2 jours.
- **Mk 4 :** l'espace extradimensionnel peut contenir un volume de 200 (cube de 4 mètres de côté). Il contient suffisamment d'air pour permettre à une créature de taille M, ou deux créatures de taille P, de survivre pendant 1 semaine.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

VÉHICULES

Les véhicules vont des simples transports personnels aux engins aériens massifs et aux navires. Les règles concernant les véhicules et les poursuites se trouvent dans le chapitre 8 à partir de la page 278. Les vaisseaux spatiaux sont gérés différemment des autres véhicules (voir le chapitre 9 pour plus d'informations). Chaque véhicule est défini par différentes caractéristiques qui sont décrites ci-dessous.

- **Nom et niveau** : le nom du véhicule et son niveau d'objet.
- **Prix** : le prix du véhicule en crédits. La disponibilité d'un engin peut être limitée et un joueur doit demander au MJ quels véhicules il peut se procurer.
- **Taille et type du véhicule** : la taille du véhicule, s'il est conçu pour se déplacer sur terre, sur mer, dans les airs ou dans différents milieux, suivi de ses dimensions.
- **Vitesse** : la première valeur est la vitesse de croisière du véhicule puis sont indiquées sa vitesse maximale et enfin sa vitesse en km/h pour son déplacement sur de longues distances en fonction du type de terrain pour lequel il a été conçu. Si aucun type de déplacement n'est indiqué, le véhicule ne se déplace qu'au sol. Si le seul type de déplacement indiqué est la nage, le véhicule se déplace sous l'eau et si le seul type de déplacement indiqué est vol, le véhicule doit voler (bien que la plupart des véhicules volants puissent se déplacer au sol). Pour certains véhicules, il est indiqué un mode aéroglisseur ce qui signifie qu'ils peuvent se déplacer sur terre et sur l'eau mais pas sous l'eau.
- **CAE et CAC** : ici sont indiquées la classe d'armure énergétique et la classe d'armure cinétique des véhicules.
- **Abri** : c'est l'abri octroyé par le véhicule à son pilote et à ses passagers qui peut être variable en fonction des circonstances (un passager qui se penche à la vitre pour tirer ne bénéficie pas totalement de l'abri du véhicule).
- **PV** : ce sont les points de vie du véhicule. S'ils tombent à une valeur inférieure ou égale à celle indiquée entre parenthèses, il est cassé. Tant qu'un véhicule est cassé, il subit un malus de -2 à sa CA et au DD de collision, son modificateur de Pilotage est réduit de 2 et sa vitesse maximale (ainsi que sa vitesse en km/h) est réduite de moitié. Si un véhicule tombe à 0 point de vie, il est détruit. Un véhicule détruit ne peut être piloté et il peut être difficile, voire impossible, de le réparer. Si un véhicule est dans l'eau quand il est détruit, il coule, s'il vole, il s'écrase.
- **Solidité** : comme tout objet, un véhicule a une solidité (voir page 409). Tous les dégâts subis par un véhicule sont réduits de sa valeur de solidité.
- **Attaque** : ici est indiqué si un véhicule dispose d'une attaque, les dégâts qu'elle inflige et le DD pour l'éviter (si possible). La plupart des véhicules n'ont qu'une attaque de collision qui inflige des dégâts contondants (voir Dégâts de collision des véhicules 229 et les actions percuter et écraser page 279 pour plus d'informations sur les collisions).
- **Modificateurs** : le véhicule impose à son pilote et à ses passagers ces modificateurs aux jets d'attaque et aux tests des compétences indiquées. Le malus au jet d'attaque est plus important à pleine vitesse comme cela est indiqué entre parenthèses.
- **Systèmes** : si le véhicule dispose de systèmes spéciaux, comme le pilotage assisté (voir page 280), le pilotage automatique (voir page 280) ou des communicateurs (voir page 219), ils sont indiqués ici.
- **Passagers** : si le véhicule peut transporter des passagers supplémentaires, il est indiqué ici combien il peut en accepter en plus du pilote.
- **Capacités spéciales** : toutes les capacités uniques à un véhicule sont décrites à la fin de ses caractéristiques.

EXEMPLES DE VÉHICULES

On trouve ces véhicules au sein des Mondes du Pacte et dans les systèmes proches.

CYCLO-RECYCLÉ GOBELIN

NIVEAU 1
PRIX 425

Véhicule terrestre de taille M (largeur 1,5 m, longueur 1,5 m, hauteur 60 cm)

Vitesse 4,5 m, **Max** 76 m, 45 km/h

CAE 10 ; **CAC** 11 ; **Abri** aucun

PV 6 (5) ; **Solidité** 5

Attaque (Collision) 2d4 (DD 9)

Modificateurs Pilotage -1, attaques -2 (-3 à vitesse max)

Systèmes moteur instable

CAPACITÉS SPÉCIALES

Moteur instable (Ext) une fois la moto recyclée cassée, son moteur explose en 1d4 rounds (même s'il est détruit), infligeant 3d6 points de dégâts de feu au pilote et 1d6 points de dégâts de feu à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres (Réflexes DD8 pour demi-dégâts).

CYCLO À ÉNERGIE

NIVEAU 1
PRIX 700

Véhicule terrestre de taille G (largeur 1,5 m, longueur 3 m, hauteur 1 m)

Vitesse 6 m, **Max** 60 m, 35 km/h

CAE 10 ; **CAC** 12 ; **Abri** aucun

PV 7 (3) ; **Solidité** 5

Attaque (Collision) 2d4 (DD 8)

Modificateurs Pilotage +2, Attaque -1 (-3 à vitesse max)

Passagers 1

BUGGY D'EXPLORATION

NIVEAU 1
PRIX 1 000

Véhicule terrestre de taille G (largeur 1,5 m, longueur 3 m, hauteur 1,3 m)

Vitesse 4,5 m, **Max** 106 m, 64 km/h

CAE 12 ; **CAC** 14 ; **Abri** partiel

PV 14 (7) ; **Solidité** 5

Attaque (Collision) 4d4 (DD 10)

Modificateurs Pilotage +0, Attaque -2 (-4 à vitesse max)

Passagers 3

MINI-TORPILLEUR

NIVEAU 1
PRIX 1 500

Véhicule naval de taille G (largeur 1,5 m, longueur 3 m, hauteur 1 m)

Vitesse 6 m, **Max** 60 m, 35 km/h (nage)

CAE 12 ; **CAC** 14 ; **Abri** total

PV 10 (5) ; **Solidité** 5

Attaque (Collision) 4d4 (DD 10)

Modificateurs Pilotage +2, Attaque -1 (-3 à vitesse max)

Passagers 1

VOITURE CITADINE

NIVEAU 2
PRIX 2 210

Véhicule terrestre de taille G (largeur 3 m, longueur 3 m, hauteur 1,3 m)

Vitesse 6 m, **Max** 152 m, 88 km/h

CAE 14 ; **CAC** 15 ; **Abri** supérieur

PV 24 (12) ; **Solidité** 5

Attaque (Collision) 5d4 (DD 11)

Modificateurs Pilotage +0, Attaque -2 (-4 à vitesse max)

Systèmes pilotage assisté, communicateur planétaire

Passagers 3

PATROUILLEUR (POLICE)

NIVEAU 4

PRIX 6 195

Véhicule terrestre et aérien de taille G (largeur 3 m, longueur 3 m, hauteur 1,6 m)

Vitesse 7,5 m, Max 198 m, 120 km/h (au sol et en vol)

CAE 17 ; CAC 19 ; Abri supérieur

PV 50 (25) ; Solidité 7

Attaque (Collision) 5d6 (DD 13)

Attaque (Frontale) neutraliseur (3d8 électricité, munitions 2)

Modificateurs Pilotage +2, Attaque -2 (-4 à vitesse max)

Systèmes pilotage automatique (Pilotage +13), communicateur planétaire

Passagers 1 plus 2 prisonniers

CAPACITÉS SPÉCIALES

Neutraliseur (Ext) le neutraliseur du patrouilleur est programmé pour n'endommager que les véhicules. Si un neutraliseur réussit une attaque critique, le véhicule ciblé marche mal pendant 1d4 rounds et son pilote ne peut utiliser plus d'une action de mouvement par round.

TRANSPORTEUR TOUT-TERRAIN

NIVEAU 6

PRIX 8 370

Véhicule terrestre de taille TG (largeur 3 m, longueur 6 m, hauteur 2,1 m)

Vitesse 3 m, Max 137 m, 80 km/h

CAE 13 ; CAC 16 ; Abri total

PV 90 (45) ; Solidité 8

Attaque (Collision) 7d8 (DD 12)

Modificateurs Pilotage -4, Attaque -3 (-6 à vitesse max)

Systèmes pilotage automatique (Pilotage +13), communicateur planétaire

Passagers 7

SOUS-MARIN À HÉLICE POMPE

NIVEAU 6

PRIX 13 150

Véhicule naval de taille TG (largeur 3 m, longueur 6 m, hauteur 2,1 m)

Vitesse 3 m, Max 137 m, 80 km/h (nage)

CAE 13 ; CAC 16 ; Abri total

PV 90 (45) ; Solidité 10

Attaque (Collision) 7d8 (DD 12)

Modificateurs Pilotage -4, Attaque -3 (-6 à vitesse max)

Systèmes pilotage automatique (Pilotage +13), communicateur planétaire

Passagers 7

AÉROGLISSEUR NIVEAU 7

NIVEAU 7

PRIX 14 850

Véhicule terrestre et naval de taille G (largeur 3 m, longueur 3 m, hauteur 1,2 m)

Vitesse 9 m, Max 167 m, 104 km/h (aéroglesseur)

CAE 17 ; CAC 20 ; Abri abri

PV 80 (40) ; Solidité 4

Attaque (Collision) 5d10 (DD 17)

Modificateurs Pilotage +3, Attaque -2 (-4 à vitesse max)

Systèmes pilotage assisté, communicateur planétaire

Passagers 3

DÉGÂTS DE COLLISION DES VÉHICULES

Les dégâts de collision d'un véhicule et le DD pour les éviter sont basés sur son niveau

d'objet et modifiés par sa taille (pour les tailles autres que G) comme cela est indiqué sur la table 7-32, ci-dessous. Certains systèmes peuvent augmenter ces dégâts. Si la taille d'un véhicule réduit ses dégâts de collision à 0 dé, il n'inflige aucun dégât avec une attaque de collision.

TABLE 7-32 : DÉGÂTS ET TAILLE DES VÉHICULES

NIVEAU D'OBJET	DÉGÂTS	DD
1/4	2d4 C	7
1/3	2d4 C	8
1/2	3d4 C	9
1	4d4 C	10
2	5d4 C	11
3	5d4 C	12
4	5d6 C	13
5	5d8 C	13
6	6d8 C	14
7	6d10 C	15
8	7d10 C	16
9	8d10 C	16
10	9d10 C	17
11	10d10 C	18
12	11d10 C	19
13	12d10 C	19
14	14d10 C	20
15	15d10 C	21
16	17d10 C	22
17	18d10 C	22
18	20d10 C	23
19	23d10 C	24
20	25d10 C	25

TAILLE DU VÉHICULE	DÉGÂTS	DD MODIFICATEUR
Minuscule	-4 dés	+8
Très petit	-3 dés	+6
Petit	-2 dés	+4
Moyen	-1 dé	+2
Grand	—	—
Très grand	+1 dé	-2
Gigantesque	+2 dés	-4
Colossal	+3 dés	-6



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

AUTRES ACHATS

En plus des armes, armures et autres équipements vitaux technologiques, magiques et hybrides, les explorateurs et les aventuriers ont besoin de nourriture, de vêtements, d'équipements de survie et d'autres marchandises de base. Les personnages peuvent aussi dépenser leurs crédits durement gagnés pour se loger, payer des services et pour se déplacer. Les équipements et services présentés ici ne sont considérés ni technologiques, ni magiques à moins que le contraire ne soit spécifié.

ÉQUIPEMENTS PERSONNELS

Les objets personnels suivants sont disponibles dans la plupart des lieux où l'on vend des équipements. Les prix pour chaque objet détaillé ci-dessous sont indiqués dans la table 7-33 : équipements personnels.

Colle époxy

Une colle époxy est un plastique adhésif constitué de deux éléments stockés dans un pistolet à colle qui mélange ces éléments au moment de leur utilisation. On peut l'utiliser cinq fois et il ne peut être rechargé. Il faut en racheter un nouveau.

Par une action complexe, vous pouvez recouvrir une surface de 30 centimètres de côté avec la colle époxy. Tout ce qu'on applique sur cette surface pendant 1d4 rounds y est collé une fois la colle sèche. Cela nécessite une action complexe à chaque round pour maintenir les deux objets en contact et tout ce qui pourrait résister (comme une créature) doit être maintenu ou sans défense afin de ne pas bouger pendant que le produit sèche. Une fois l'époxy mélangé, la colle doit être utilisée en moins d'une minute ou elle perd ses propriétés collantes.

Séparer deux objets collés avec de l'époxy nécessite de réussir un jet de Force DD 20. Si les objets sont parfaitement ajustés (ce qui nécessite 1 minute et un test d'Ingénierie DD 20), le DD du jet de Force pour les séparer est de 25.

Combinaison spatiale

Bien que cette combinaison de haute technologie offre peu de protection contre les attaques, elle fournit la même protection environnementale qu'une armure complète (voir page 196). Mais, contrairement aux armures, cette combinaison n'est pas prévue pour endurer les rigueurs d'un combat. À chaque fois que vous subissez des dégâts quand vous êtes équipé d'une combinaison spatiale, vous devez réussir un jet de Réflexes (DD égal aux dégâts infligés) ou les systèmes de survie de la combinaison subissent une avarie catastrophique. La combinaison est considérée comme cassée et, si elle n'est pas réparée, elle perd toute protection environnementale en 1d6 heures. Si vous ratez ce jet de sauvegarde alors que la combinaison est déjà cassée, elle perd toute protection environnementale en 1d6 minutes à moins qu'elle ne soit réparée. Vous ne pouvez utiliser une combinaison spatiale si vous portez une quelconque armure, même cassée.

Mousquetons et accroches

Ces accessoires sont conçus pour fixer une pièce d'équipement de façon à y avoir facilement accès. On les porte souvent à la ceinture ou accrochés sur une armure mais on peut aussi les placer dans tout autre endroit pratique quand vous escaladez un arbre ou que vous travaillez dans un environnement à gravité 0. Installer un mousqueton ou une accroche nécessite une action complexe, mais tout objet que l'on peut facilement tenir en main peut être décroché ou

accroché à cet accessoire aussi facilement que l'on dégage ou renvoie une arme. Il existe des milliers de modèles différents qui ont chacun leur propre système d'accroche et de fixation. Si vous utilisez un modèle que vous ne connaissez pas (en ayant lu le manuel, en ayant assisté à une démonstration ou en l'ayant testé à plusieurs reprises) accrocher ou retirer un équipement demande une action complexe. Pour arracher un objet fixé à un de ces accessoires, il faut réussir un jet de Force DD 25.

Sac à dos (ordinaire, industriel)

Un sac à dos a de nombreuses poches pour stocker des objets dont vous pourriez avoir besoin en aventure et il est également pourvu de sangles résistantes pour attacher d'autres équipements auxquels vous voulez avoir accès rapidement. D'épaisses sangles s'attachent autour de la taille et de la poitrine de l'utilisateur pour répartir de manière homogène le poids du sac. Il peut contenir un volume d'objets de 2 (environ). Quand il est fixé et porté correctement, le volume propre du sac ne compte pas pour déterminer la masse que vous transportez (ce qui n'est pas le cas si vous le portez à la main) mais le volume des objets qu'il contient compte.

Ordinaire

Quand on porte un sac à dos ordinaire correctement sanglé, on considère que vous avez +1 en Force pour déterminer votre capacité de transport.

Industriel

Quand on porte un sac à dos industriel correctement sanglé, on considère que vous avez +2 en Force pour déterminer votre capacité de transport. Cela n'est pas cumulatif avec les effets d'un sac à dos ordinaire.

Tente (produites en masse, hôtellerie mobile)

Les tentes sont conçues pour protéger leurs occupants des intempéries. Une tente standard peut abriter deux personnes mais vous pouvez doubler sa contenance en doublant son prix, la tripler en triplant son prix, etc.

Hôtellerie mobile

Les tentes connues sous le nom d'Hôtels mobiles sont très évoluées et incorporent des systèmes qui fournissent à leurs occupants les mêmes protections qu'une armure (voir page 196) quand elles sont actives. Ce type de tentes a besoin d'une batterie de 20 charges pour fournir cette protection, consomme 1 charge toutes les 8 heures et est considéré comme un objet technologique pour les effets ou capacités qui ciblent ou neutralisent la technologie. Même sans ces systèmes de protection, ce type de tente peut être utilisé comme une tente produite en masse.

Produites en masse

Une tente produite en masse est isolée, résistante et suffisamment ventilée pour éviter d'étouffer ou d'avoir trop chaud sans pour autant sacrifier la protection qu'elle offre. Elle permet à ceux qui y sont à l'abri de considérer un temps froid extrême comme un temps froid rigoureux, un temps froid rigoureux comme un temps froid normal et d'ignorer les effets d'un temps froid. Une tente modifie la sévérité d'un climat chaud de la même manière. Voir page 400 pour plus d'informations sur les dangers du froid et page 402 pour plus d'informations sur les dangers de la chaleur. Ce type de tentes ne protège pas

contre la fumée, le feu, la lave, les radiations et les autres dangers environnementaux.

Trousse hygiénique

Ce kit contient tous les accessoires et produits pour faire sa toilette et avoir une bonne hygiène. Les trousse conçues pour des races précises incluent des produits (comme des soins pour écailles pour les vesks ou de quoi nettoyer les antennes des lashuntas ou des shirrens) qui sont moins utiles pour les autres créatures.

Vêtements (environnementaux, quotidiens, habillés, utilitaires, de marche)

Les vêtements sont produits en masse à travers les Mondes du Pacte et aucun habitant de ce système n'en manque. On peut les porter aussi bien sous que par-dessus une armure et leurs avantages s'appliquent dans presque n'importe quelles situations. Il existe différents types de vêtements en fonction de leur utilisation.

De voyage

Une tenue de voyage est plus confortable pour parcourir de longue distance et facilite vos déplacements. Avec une telle tenue, vous ajoutez 3 km à la distance parcourue pour un déplacement longue distance de huit heures. Vous bénéficiez également d'un bonus circonstanciel de +1 à vos jets de Constitution pour éviter de subir des dégâts non létaux lors d'une marche forcée. Voir Le déplacement sur longue distance page 258 pour plus de détails.

Environnementaux

Chaque tenue environnementale est conçue en fonction d'un type de climat et utiliser une tenue dans un environnement extrême pour lequel elle est conçue octroie certains avantages : climats froids (bonus circonstanciel de +2 aux jets de Vigueur contre les dangers environnementaux liés au froid), tempêtes de sable (réduit de 1 les dégâts des tempêtes de sable avec des vents de tempête), gravité extrême (réduit de 1 les dégâts des environnements soumis à une gravité extrême), climats chauds (bonus circonstanciel de +2 aux jets de Vigueur contre les dangers environnementaux liés à la chaleur), radiations (bonus circonstanciel de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets des radiations) et gravité zéro (bonus circonstanciel de +2 aux tests d'Acrobaties ou d'Athlétisme pour arrêter de se déplacer ou grimper à l'aide de prises en gravité 0). Voir le Chapitre 11 pour plus d'informations sur les dangers environnementaux.

Les avantages d'une tenue environnementale peuvent s'ajouter à un autre type de vêtements (y compris une autre tenue environnementale) en doublant puis en additionnant le coût des deux vêtements.

Habillés

Les tenues habillées sont prévues pour certaines occasions comme un mariage ou des funérailles et elles sont différentes en fonction de chaque planète et même de chaque culture. Ne pas être habillé comme il convient lors de telles occasions peut, à la discrétion du MJ, vous valoir un malus de -4 à vos tests de Bluff, de Diplomatie et de Déguisement.

Quotidiens

Les vêtements conçus pour une utilisation quotidienne sont extrêmement variés aussi bien dans leur style que dans leur coloris et bon nombre d'entre eux sont le reflet d'une culture locale ou planétaire. La plupart des personnages choisissent leurs vêtements quotidiens en fonction de leurs préférences.

Utilitaires

Les tenues utilitaires sont conçues en fonction des tâches correspondant à une compétence professionnelle et doivent répondre aux besoins de ceux qui les utilisent tout en renforçant leur allure de professionnel et d'expert. Vous bénéficiez d'un bonus circonstanciel de +1 à vos tests de Profession pour gagner votre vie quand vous portez une tenue utilitaire appropriée.

TABLE 7-33 : ÉQUIPEMENTS PERSONNELS

OBJET	NIVEAU	PRIX	VOLUME
SAC À DOS			
Ordinaire	1	3	1
Industriel	1	25	1
TENTE			
Hôtellerie mobile	1	50	1
Produite en masse	1	2	1
VÊTEMENTS			
De voyage	1	10	F
Environnementaux	1	10	F
Habillé	1	5	1
Quotidiens	1	1	F
Utilitaires	1	5	F
AUTRES			
Colle époxy	1	400	F
Combinaison spatiale	1	25	1
Mousqueton et accroches	1	100	F
Trousse hygiénique	1	3	1

DROGUES, MÉDICAMENTS ET POISONS

Les drogues, médicaments et poisons sont présentés par catégorie dans la table 7-34 : drogues, médicaments et poisons et sont décrits ci-dessous. Le tableau indique le prix pour chacun de ces produits qui ont tous un volume négligeable. Les règles sur la manière dont les drogues et les poisons affectent un personnage se trouvent dans la section consacrée aux Afflictions (voir page 414).

Drogues

Bien que de nombreux produits pharmaceutiques et d'autres substances similaires puissent être définis comme des drogues, cette catégorie se réfère spécifiquement aux narcotiques qui ne sont pas normalement utilisés dans un but médical. Les drogues sont généralement utilisées en combat en introduisant une dose dans une arme dotée de la propriété spéciale injection à l'instar d'un gant injecteur ou d'un pistolet hypodermique. On peut aussi introduire de la drogue dans la nourriture ou la boisson d'une cible, ce qui nécessite qu'un des personnages réussisse un test d'Escamotage DD 20 et que la victime rate un test de Perception DD 20. Pour plus d'informations au sujet des drogues, y compris les caractéristiques de certaines substances et les détails au sujet de l'accoutumance et leurs autres effets, reportez-vous aux Afflictions page 414.

Médicaments

Bien que de nombreux produits pharmaceutiques et d'autres substances similaires puissent être définis comme des médicaments, cette catégorie se réfère spécifiquement aux substances utilisées pour soigner des malades et qui ne sont accompagnées d'aucune accoutumance. Cependant, de nombreux médicaments peuvent être utilisés pour neutraliser une créature ou la capturer sans lui faire de mal.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Les médicaments peuvent être administrés de la même manière que les drogues y compris grâce à une attaque réussie avec une arme dotée de la propriété spéciale injection. Les trois plus grandes catégories de médicaments sont décrites ci-après. Quels que soient les effets d'un médicament, son prix dépend de son niveau, comme cela est indiqué sur la table 7-34 : drogues, médicaments et poisons.

Analgésique

Les analgésiques sont utilisés par les médecins pour diminuer ou neutraliser la sensibilité à la douleur. Si vous prenez un analgésique, ou si on vous l'injecte, vous êtes pris au dépourvu pendant 1 round par niveau du médicament. Vous bénéficiez aussi d'un bonus (égal au niveau du médicament) à vos jets de sauvegarde contre les effets de souffrance pendant 10 minutes par niveau du médicament.

Antitoxine

Une antitoxine est un médicament à large spectre conçu pour affaiblir les poisons dans votre organisme. Si vous prenez une antitoxine, ou si on vous l'injecte, vous bénéficiez d'un bonus (+3 + le niveau de la substance) à vos jets de sauvegarde contre le poison pendant un nombre d'heures égal au niveau de l'antitoxine.

Sédatif

On peut facilement se procurer de nombreux sédatifs aux effets modérés utilisés pour des soins médicaux, des substances très appréciées des chasseurs de primes pour capturer leurs proies vivantes. Si vous prenez un sédatif, ou si on vous l'injecte, vous subissez des dégâts non létaux. Un sédatif de niveau 1 inflige 1d4 points de dégâts non létaux, un sédatif de niveau 2 inflige 2d4 points de dégâts non létaux, un sédatif de niveau 3 inflige 4d4 points de dégâts non létaux et un sédatif de niveau 4 inflige 8d4 points de dégâts non létaux. Quand vous êtes soumis à un effet de terreur ou affectant vos émotions (qui n'est ni permanent, ni instantané) qui vous autorise un jet de sauvegarde pour l'annuler, vous pouvez utiliser un sédatif (que vous prenez ou qu'on vous injecte) pour tenter immédiatement un nouveau jet de sauvegarde pour annuler cet effet avec un bonus égal au niveau du sédatif.

Poisons

Les poisons sont généralement utilisés en combat en introduisant une dose dans une arme dotée de la propriété spéciale injection à l'instar d'un gant injecteur ou d'un pistolet hypodermique. On peut aussi utiliser une dose de poison avec une arme de mêlée qui inflige des dégâts perforants ou tranchants, mais cela demande une action simple si le poison est dans une fiole prête à être utilisée. Pour plus d'informations sur les poisons, y compris leurs effets et la manière dont ils agissent, reportez-vous aux Afflictions page 414.

TABLE 7-34 : DROGUES, MÉDICAMENTS ET POISONS

SUBSTANCE	NIVEAU	PRIX	DOSE
DROGUES			
Hyperfeuille	1	95	1
Frissonge	5	2 500	1
Pesh transdimensionnel	10	14 000	1
Mégaopiacé	12	22 000	1
MÉDICAMENTS			
Niveau 1	1	150	1
Niveau 2	5	3 000	1

SUBSTANCE	NIVEAU	PRIX	DOSE
Niveau 3	10	15 000	1
Niveau 4	15	23 500	1
POISONS			
Amnésite	2	175	1
Brume de folie	4	4 000	1
Ajonc à feuilles bleues	8	1 400	1
Extrait de lotus vert	8	1 500	1
Cendres d'un gol	9	12 500	1
Extrait de lotus noir	20	140 000	1
Mortelame	20	132 500	1

MARCHANDISES

Les marchandises présentées sur la table 7-35 : marchandises sont décrites ci-dessous. À la discrétion du MJ, les marchandises peuvent généralement être vendues à leur pleine valeur. Les prix indiqués sont des prix de base appliqués au sein des Mondes du Pacte mais ils peuvent varier grandement en fonction des régions.

BPU

La Base Polymère Universelle, ou BPU, est l'élément de base pour la plupart des technologies des Mondes du Pacte, du Veskarium et de nombreux autres systèmes. Chaque BPU est un minuscule composant multifonction, pas plus gros qu'un grain de riz, capable d'être configuré pour servir d'entretoise, de condensateur, de circuit, de diode, d'attache, d'isolant, de lentille, de modulateur, de tuyau, de résistance et de dizaines d'autres composants. Les BPU peuvent même être utilisés comme tissus, décomposés en éléments chimiques, reconfigurés en nouveaux produits chimiques ou enrichis avec des matériaux de base (comme la terre ou le sable) pour former des renforts ou des murs massifs. La bonne combinaison de centaines, voire de milliers de BPU peut permettre de fabriquer n'importe quoi, du communicateur à une arme laser en passant par une armure assistée. Dans leur forme brute, les BPU ont un volume de 1 pour 1 000 unités mais quand ils sont alignés et configurés, ils peuvent avoir un volume inférieur. De même quand ils sont configurés pour une fonction précise qui demande une taille minimum (avec la possibilité de les combiner avec d'autres matériaux), ils peuvent avoir un volume supérieur.

Les BPU sont tellement répandus qu'on peut les utiliser comme moyen de paiement dans la plupart des grandes communautés et des comptoirs commerciaux. Bien que les créditsticks constituent le moyen le plus pratique et le plus sûr de transporter de l'argent, les BPU ont l'avantage de pouvoir être utilisés immédiatement et d'être intraquables. Ils sont souvent utilisés pour payer les contrebandiers et les criminels mais ils sont aussi utiles pour les missions commerciales dans des systèmes disposant de la technologie des BPU et qui n'utilisent pas le crédit comme monnaie. La valeur du crédit au sein des Mondes du Pacte est basée sur l'utilité économique d'une unité de BPU.

Céréales

Les céréales sont des aliments extrêmement répandus et peuvent être considérés comme représentatifs d'une grande variété de produits alimentaires de base. Naturellement, leur prix varie grandement mais celui indiqué dans la table est le prix de base pour le volume de céréales indiqué et préconditionné.

Oeuvre d'art

Les œuvres d'art peuvent être absolument n'importe quoi mais, en tant que marchandises, il sera plus facile de vendre ou d'acheter des objets uniques et bien concrets (comme des peintures ou des sculptures) que les œuvres dématérialisées de performances artistiques.

(bien que, par exemple, l'unique copie d'une fameuse pièce de théâtre vesk peut avoir de la valeur jusqu'à ce qu'elle soit diffusée plus largement). Une œuvre d'art peut avoir n'importe quel volume et coûter n'importe quel prix, au choix du MJ.

Pierres précieuses

Les pierres précieuses ont de la valeur à cause de leur rareté, de leur beauté et, dans certains cas, de leur utilité pour certaines formes de technologies et de rituels magiques. La valeur d'une pierre précieuse est déterminée par de nombreux facteurs dont ses dimensions, sa rareté, sa pureté, sa taille et son polissage mais aussi en fonction de certaines influences culturelles. Les pierres précieuses de basse qualité valent généralement entre 4 et 45 crédits. Les pierres semi-précieuses valent généralement entre 50 et 95 crédits. Les pierres précieuses valent entre 150 et 450 crédits et celles qui sont considérées comme des bijoux valent entre 1 000 et 4 500 crédits. Celles qui sont considérées comme des bijoux d'exception ont une valeur supérieure à 5 000 crédits et les plus rares et les plus précieuses peuvent valoir des centaines de milliers de crédits et même des millions.

Textiles

Les textiles communs incluent le lin et la plupart des tissus synthétiques. Les textiles de qualité sont plus esthétiques, plus résistants ou les deux. Généralement, les étoffes en soie, en satin ou dans des matières similaires sont considérées comme des tissus de qualité mais il existe des textiles bien plus exotiques dans cette catégorie. Les textiles vraiment luxueux, dont le marramas et le samit, peuvent coûter bien plus cher que les textiles de qualité supérieure.

TABLE 7-35 : MARCHANDISES

MARCHANDISE	PRIX	VOLUME
BPU (1000)	1 000	1
Céréales	1	1
Œuvres d'art	variable	variable
Pierres précieuses	variable	—
Textiles, communs	1	F
Textiles, de qualité	100	F

NOURRITURES ET BOISSONS

Les produits indiqués sur la table 7-36 : aliments et boissons sont décrits ci-dessous. Un éventail étonnamment large de créatures, dont toutes les races les plus communes de Starfinder, peuvent survivre en se nourrissant des mêmes ingrédients de base. Dans les Mondes du Pacte, la plupart des aliments sont produits en masse ; même la grande majorité des repas servis dans les restaurants sont préparés avec des produits préconditionnés.

PAC

Les « Prêts à consommer » sont des pochettes sous vide qui contiennent pour une journée d'entrées, de plats et de desserts avec tous les ustensiles nécessaires, un réchaud sans flamme utilisable une seule fois ainsi qu'une pochette d'accessoires contenant un rafraîchisseur d'haleine, un gobelet jetable, une serviette de table, de l'assaisonnement et de la boisson en poudre. Chaque PAC a une durée de vie d'un siècle et la pochette est constituée d'un matériau résistant et facile à fermer.

Rations de survie

Une ration de survie est constituée de nourriture pré-conditionnée assez nourrissante bien que peu appétissante. On y trouve généralement des cubes moelleux brunâtres de nutriments suffisamment hydratés pour satisfaire vos besoins en eau pour une journée. Bien qu'il

soit possible de survivre pendant des semaines avec des rations de survie, ce n'est pas une expérience très agréable.

Repas (médiocre, normal, supérieur)

Un repas est généralement acheté peu de temps avant d'être consommé, généralement dans un restaurant ou chez un marchand ambulant. La plupart de ces repas sont produits en masse au sein des Mondes du Pacte et ils sont souvent peu onéreux et faciles à se procurer dans n'importe quel endroit civilisé. Les repas de qualité médiocre sont soit nutritifs mais insipides, soit savoureux mais pas très sains. Les repas de qualité normale sont à la fois savoureux et nourrissants. Les repas de qualité supérieure sont délicieux et très nourrissants.

Substances enivrantes (légère, forte)

Sur la table 7-36 sont indiqués les prix et le volume d'une seule dose d'une de ces substances enivrantes, qu'elles soient bues ou inhalées, qui, au sein des Mondes du Pacte, sont généralement l'alcool et le tabac. Une substance enivrante peut être légère ou forte. La bière ou le vin sont des substances considérées comme légères puisqu'il faut en consommer plusieurs pour que cela provoque des effets physiologiques. Un alcool fort, comme le whisky, est considéré comme une substance forte puisqu'il peut provoquer des effets dès la première dose. Contrairement aux drogues, les substances enivrantes ne sont généralement pas addictives bien qu'un MJ puisse décider qu'un PJ qui en consomme trop de manière régulière peut subir les effets d'une substance addictive (voir Afflictions, page 417).

TABLE 7-36 : NOURRITURES ET BOISSONS

MARCHANDISE	PRIX	VOLUME
SUBSTANCES ENIVRANTES		
Légère	1	F
Forte	10+	F
REPAS		
Médiocre	1	F
Normale	3	F
Supérieure	5	F
AUTRES		
Ration de survie	1/semaine	1/semaine
PAC	1	F

SERVICES

On trouve ces services sur de nombreux mondes notamment près des sites intéressants et des comptoirs commerciaux.

Logements

Le prix des logements est indiqué pour une nuit mais payer par avance pour une plus longue période peut réduire ce coût. En général, vous pouvez trouver de quoi vous loger pour la moitié ou le quart du prix indiqué si vous réservez à l'avance et que vous louez votre logement pour une période de 30 jours. La plupart sont prévus pour des créatures de taille P ou M capables de survivre dans l'environnement local ; les prix peuvent être multipliés par 10 pour des locataires plus grands ou pour ceux qui ont besoin de conditions atmosphériques ou gravitationnelles différentes. La plupart des logements permettent d'avoir accès au réseau non sécurisé de l'infosphère locale et aux lois de base.

Appartement

Un appartement est un logement comptant plusieurs salles y compris une cuisine et une salle de bain. On y a généralement accès à une buanderie dans l'appartement ou dans un endroit proche.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Capsule de sommeil

Une capsule de sommeil n'est pas plus grande qu'un lit et on peut trouver des hôtels capsules dans des secteurs publics ou dans des hôtels plus conventionnels ou des complexes d'habitation. Généralement, 3 à 5 capsules sont empilées les unes sur les autres et on peut en compter plusieurs centaines dans un seul couloir. Les douches et les toilettes sont communes et, le plus souvent, rien n'est prévu pour cuisiner ou laver son linge.

Unité de logement

Une unité de logement est un petit appartement prévu pour une ou deux personnes d'une surface comprise entre 23 et 28 mètres carrés. Les lits se rétractent dans les murs et peuvent servir de canapés. On y trouve généralement des toilettes et une douche ainsi qu'une petite cuisine.

Services professionnels

Ces services sont fournis par un individu ou un groupe d'individus engagé légalement dans des conditions de libre concurrence. C'est au MJ de gérer les éventuels recours à des criminels, des mercenaires ou des services privés. Cependant, les services dispensés par des individus non qualifiés sont relativement peu coûteux (voir table 7-38).

Communications

Ceux qui n'ont pas accès aux systèmes de communication d'un vaisseau spatial peuvent envoyer et recevoir des messages intra-système ou sans limitation de portée (voir page 272) en payant un individu ou en ayant recours aux services d'une entreprise. Une communication intra-système coûte 5 crédits par minute tandis qu'une communication à portée illimitée coûte 10 crédits par minute.

Lancement de sorts

On ne trouve facilement des lanceurs de sorts professionnels que dans les plus grandes communautés. Ils demandent souvent à être payés par avance et prennent d'immenses précautions quand ils traitent avec de nouveaux clients. Bon nombre d'entre eux font partie d'une église, d'une guilde ou d'une grande entreprise et il se peut qu'ils n'acceptent de travailler qu'avec des groupes ou des individus associés à ces organisations. Il est généralement impossible de convaincre un lanceur de sorts professionnel de se rendre dans un secteur non sécurisé pour utiliser sa magie et ceux qui acceptent de le faire exigeront des dédommagements beaucoup plus importants (de 10 à 100 fois le prix normal).

Si un sort nécessite la dépense de crédits, ajouter ce coût au salaire du lanceur de sorts. Si un sort nécessite de dépenser des points de persévérance, augmentez le salaire du lanceur de sorts de 50 % ; la plupart des lanceurs de sorts professionnels n'accepteront généralement de ne lancer qu'un seul sort de ce type par jour.

Travailleurs indépendants

Les artistes, les spécialistes, les bagagistes et les commerçants n'ont souvent ni le temps, ni l'envie d'accepter des contrats en plus de leur travail normal. Ceux qui le font sont des travailleurs indépendants qui se constituent un portefeuille de clients réguliers et qui sont directement payés par ceux à qui ils fournissent leurs services.

Le prix à payer est basé sur le bonus de l'indépendant dans la compétence requise (souvent Profession) et qui représente leur niveau dans ce domaine. Cependant, le MJ peut décider qu'un indépendant spécifique a un bonus supérieur ou inférieur par rapport au prix qu'il demande. Même les indépendants n'accepteront généralement pas un travail qui les met en danger et ceux qui le font exigeront un tarif de deux à dix fois plus élevé que ceux indiqués.

Stations de recharge

La plupart des communautés suffisamment grandes disposent de stations de recharge publiques pour les batteries et les cellules d'énergie. Recharger complètement un appareil demande 1 round par charge et coûte la moitié du prix de la batterie ou de la cellule. Vous pouvez recharger une batterie ou une cellule partiellement déchargée mais le coût sera le même que si elle était vide. À la discrétion du MJ, certains des plus gros vaisseaux spatiaux peuvent disposer de stations de recharge qui peuvent permettre de recharger les batteries gratuitement ou à un coût inférieur, mais le temps nécessaire est de 1 minute par charge.

Transports

Le coût de transport est indiqué pour un voyage normal en seconde classe avec des services de base. C'est le cas par exemple d'une place dans un compartiment commun d'un vaisseau spatial (généralement 6 passagers par salle), d'une place à bord d'un maglev, ou de la location d'un robot-taxi que vous devez attendre quelques minutes avant qu'il ne vienne vous chercher, et ainsi de suite. Dans le domaine privé, il existe des options de transports plus luxueuses qui coûtent de 2 à 10 fois plus cher. Les vaisseaux spatiaux, notamment, disposent souvent de quartiers plus spacieux ou même luxueux qui offrent un meilleur confort (voir l'option places passagers page 299 pour plus de détails sur les aménagements des vaisseaux). Pour les personnes extrêmement fortunées, il existe aussi des options exceptionnelles qui peuvent coûter 1 000 fois le prix d'un voyage normal.

Des options moins coûteuses sont également disponibles, comme voyager dans un entrepont dans une soute aménagée ou rester debout dans un maglev. Dans ces conditions, les tarifs sont généralement divisés par deux ou par quatre. À la discrétion du MJ, il peut exister des modes de transport encore moins chers (qui ignorent de nombreuses règles de sécurité et qui peuvent être illégaux).

Il est parfois possible de voyager sur des longues distances à un prix réduit ou même gratuitement en offrant ses services à la société de transport. Accepter un travail de garde, d'artilleur, de cuisinier, d'animateur ou de bagagiste peut parfois vous faciliter les choses si vous ne disposez pas de beaucoup d'argent. Les prix indiqués sont pour des créatures de taille M et P qui n'ont pas besoin d'aménagements particuliers ou d'une atmosphère différente de ceux qui utilisent ce système de transport. Les créatures de grande taille ou celles qui ont besoin d'une atmosphère ou d'une gravité différente, ou même d'un éclairage spécial, peuvent devoir payer le double, le triple ou même plus en fonction des aménagements requis et du danger qu'elles font courir.

Maglev

Un maglev est un transport de masse à sustentation électromagnétique qui circule sur une voie dédiée, généralement en suivant un rail métallique ou en céramique. C'est le moyen le moins cher de se déplacer sur terre, mais il nécessite certaines infrastructures et ne relie que les sites situés sur son parcours à des horaires (parfois peu fiables) prédéfinis.

Navires

Les planètes avec de vastes étendues d'eau développent souvent d'importantes voies commerciales par bateaux, par aéroglisseurs et même par sous-marins. Ce mode de transport est plus lent que par avion mais il coûte moins cher (et est considéré comme plus relaxant par de nombreux voyageurs). Certaines planètes utilisent aussi des vaisseaux rigides plus légers que l'air, comme les dirigeables, qui ont tendance à offrir les mêmes services aux mêmes prix en allant sensiblement à la même vitesse.

Robot-Taxi

Cette forme simple de transport urbain est généralement similaire à une voiture citadine mais sans conducteur. Dans la plupart des grandes villes, un centre de contrôle peut envoyer un robot-taxi en quelques minutes après une demande adressée à une compagnie par l'intermédiaire de l'infosphère ou d'un communicateur.

Vaisseaux spatiaux

Les individus qui voyagent entre les mondes utilisent presque exclusivement les vaisseaux spatiaux et le plus souvent ceux qui sont dotés d'un propulseur Drift (les navettes orbitales et les vaisseaux de transport à court rayon d'action qui transitent entre les lunes et les astéroïdes proches les uns des autres ne sont pas équipés de propulseurs Drift).

Vols suborbitaux

Pour des voyages rapides entre deux lieux d'une même planète, l'option la plus rapide est généralement le vol suborbital. Le prix indiqué est pour une place et de quoi mettre ses affaires dans une petite zone de stockage commune ; une place plus confortable, ou même une petite cabine, peut coûter de 5 à 10 fois le prix indiqué.

TABLE 7-37 : LOGEMENTS

LOGEMENT	PRIX
Appartement, 1-2 lits	5 par nuit, par lit
Appartement, 3-4 lits	10 par nuit, par lit
Capsule de sommeil	1 par nuit
Unité de logement	3 par nuit

TABLE 7-38 : SERVICES PROFESSIONNELS

SERVICE	PRIX
Communications	5 ou 10 par minute
Lanceur de sorts, sort de niveau 0	20
Lanceur de sorts, sort de niveau 1	100
Lanceur de sorts, sort de niveau 2	350
Lanceur de sorts, sort de niveau 3	1 000
Lanceur de sorts, sort de niveau 4	3 000
Lanceur de sorts, sort de niveau 5	9 000
Lanceur de sorts, sort de niveau 6	30 000
Travailleur indépendant	bonus de compétence × 2 par jour
Travailleur non qualifié	4 par jour ou 1 par heure

TABLE 7-39 : STATIONS DE RECHARGEMENT

DURÉE	PRIX
1 round/charge	1/2 prix de la batterie ou de la cellule

TABLE 7-40 : TRANSPORTS

MÉTHODE	PRIX
Maglev	1 pour 160 km
Navire	1 pour 80 km
Robo-taxi	1 pour 160 km
Vaisseau spatial, confortable	300 par jour de voyage
Vaisseau spatial, économique	50 par jour de voyage
Vaisseau spatial, luxueux	1 000 par jour de voyage
Vol suborbital	1 pour 40 km

FABRIQUER DES ÉQUIPEMENTS ET DES OBJETS MAGIQUES

Plutôt que d'acheter des équipements produits et vendus en masse, les personnages avec les bonnes compétences peuvent fabriquer leurs propres équipements. Cela prend du temps et étant

donné les économies d'échelle appréciables des entreprises présentes dans plusieurs systèmes et des commerces dotés de machines de production et de drones spécialisés, cela ne vous fera pas économiser le moindre crédit. Cependant, cela vous permet d'acquérir exactement ce dont vous avez besoin tant que vous avez le matériel adéquat.

Un joueur peut fabriquer n'importe lequel des objets présents dans ce chapitre tant qu'il a les compétences, le matériel, les outils et le temps requis. Il doit avoir un nombre de rangs dans la compétence appropriée égal au niveau d'objet de l'équipement qu'il veut créer. Pour les armes, les armures, les véhicules et les équipements technologiques, la compétence requise est Ingénierie. Pour les fusions et les objets magiques, la compétence indispensable est Mysticisme.

Pour les équipements hybrides, vous devez avoir le rang requis aussi bien en Ingénierie qu'en Mysticisme. Pour les drogues, les médicaments et les poisons, la compétence concernée est soit Sciences de la vie, soit Sciences physiques. Pour la nourriture et les boissons, il faut avoir recours à Science de la vie. Pour les ordinateurs, vous pouvez utiliser soit Informatique, soit Ingénierie et vous pouvez construire un ordinateur d'un échelon égal à la moitié de votre rang dans la compétence concernée. Pour les équipements qui n'appartiennent à aucune de ces catégories (comme la plupart des vêtements, des tentes, etc.) utilisez soit Ingénierie, soit Mysticisme. À la discrétion du MJ, une compétence Profession appropriée peut être utilisée pour une gamme plus réduite d'objets. Par exemple, un personnage avec Profession (fabricant d'armes) peut être capable de fabriquer uniquement des armes technologiques, hybrides et magiques ainsi que des fusions.

Fabriquer un équipement nécessite que vous ayez accès à des outils et à un atelier ou un endroit similaire. Dans la plupart des vaisseaux spatiaux, on peut trouver ce genre de lieu approprié qui peut être loué au même prix qu'un logement dans une grande ville (la taille du logement étant équivalente à la taille de l'atelier, ce qui limite la taille des objets que l'on peut y construire et le nombre de personnes qui peuvent y travailler sur un même objet). Le temps de base pour fabriquer un objet est de 4 heures. Si votre rang dans la compétence appropriée est supérieur d'au moins 5 points au niveau de l'objet, vous pouvez réduire ce temps de base de moitié. Si votre rang dans la compétence appropriée est supérieur d'au moins 10 points au niveau de l'objet, vous pouvez diviser ce temps de base par quatre. Les objets plus grands qu'une créature de taille M demandent deux fois plus de temps pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M.

Pour fabriquer un objet, vous devez avoir des BPU d'une valeur totale égale au prix de l'objet à fabriquer. À la discrétion du MJ, vous pouvez récupérer des objets similaires pour y récupérer des composants, ce qui vous permet d'économiser un total de 10 % sur la valeur des BPU nécessaires. Même les objets hybrides et magiques sont fabriqués avec des BPU, la compétence Mysticisme étant utilisée pour transformer les matériaux en runes et en éléments spécifiques aux rituels utilisés pour la fabrication des objets magiques.

Les objets personnalisés ont quelques avantages par rapport aux objets produits en masse. Si vous avez une compétence qui vous permet de réparer un objet que vous avez fabriqué, cela vous demande moitié moins de temps. Quand vous déterminez la solidité, les points de vie et les jets de sauvegarde d'un équipement que vous avez fabriqué, considérez que son niveau d'objet est supérieur de 2 points (pour plus d'informations sur la manière de calculer ces valeurs, voir Briser des objets page 409).

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



RÈGLES TACTIQUES

8



RÈGLES TACTIQUES

Alors que la plupart des citoyens ordinaires passent leur vie sans voir un seul combat, les aventuriers et explorateurs, eux, se retrouvent souvent confrontés à des situations où un pistolet laser ou une épée à chaîne représentent leur meilleure option, ou à combattre pour leur survie à bord d'un véhicule. Le combat et le jeu tactique sont des éléments récurrents du jeu de rôle Starfinder et ce chapitre explique comment fonctionnent ces règles cruciales et diversifiées.

Depuis les descriptions détaillées du fonctionnement des combats tactiques dans Starfinder et la décomposition rigoureuse des actions tactiques, jusqu'aux explications approfondies de concepts tactiques essentiels et de pouvoirs spéciaux, ce chapitre contient tout ce qu'il vous faut savoir sur l'aspect tactique du jeu de rôle Starfinder.

COMMENT SE DÉROULE UN COMBAT

Le combat dans Starfinder est cyclique. Suite aux étapes initiales au début d'un combat, chaque personnage agit l'un après l'autre en suivant un cycle régulier de rounds jusqu'à la fin du combat. Quel que soit son déroulement, le combat suit cette séquence :

- 1. Détermination des créatures conscientes de la présence d'une menace :** le MJ détermine qui est surpris parmi les combattants au début d'un combat. Les PJ et les PNJ effectuent généralement des tests de Perception pour déterminer s'ils sont conscients ou non qu'un combat a débuté.
- 2. Détermination de l'ordre d'initiative :** le MJ et les joueurs effectuent des tests d'initiative pour les personnages capables d'agir. En combat, les personnages agissent dans l'ordre décroissant des résultats de leur test d'initiative – également appelé décompte d'initiative. Cet ordre est appelé l'ordre d'initiative.
- 3. Round de surprise :** si certains, mais pas tous les personnages, sont surpris, le combat commence par un round de surprise pendant lequel seuls les personnages qui ne sont pas surpris peuvent agir, malgré le choix limité des actions qu'ils peuvent entreprendre (voir La surprise plus loin). Suite au round de surprise, le MJ et les joueurs effectuent des tests d'initiative pour les personnages qui ne l'ont pas encore déterminée. Le MJ détermine l'ordre d'initiative de ces personnages en fonction de leur décompte d'initiative.
- 4. Le premier round de combat normal :** tous les personnages agissent dans l'ordre de leur initiative. La liste complète des actions possibles est disponible pour les combattants lorsqu'ils agissent, notamment le déplacement et l'attaque.
- 5. Poursuivre le combat :** une fois que tous les personnages ont joué leur tour, le round de combat normal suivant commence et les personnages agissent à nouveau dans l'ordre d'initiative déterminé pour ce combat. L'étape 5 se répète alors jusqu'à la fin du combat. Si un nouveau personnage intègre le combat, il effectue un test d'initiative pour déterminer son décompte d'initiative et le MJ l'insère dans l'ordre d'initiative établi.

Commencer et terminer un combat

Le MJ détermine quand commence un combat, souvent en demandant aux joueurs d'effectuer leur test d'initiative. Aussi longtemps qu'il y a des ennemis à combattre ou des menaces envers lesquelles il est important de déterminer qui agit et à quel moment, les personnages sont considérés comme acteurs du combat. Dès que le MJ décide qu'il n'y a plus aucune menace imminente perceptible, le combat prend fin et on arrête de se référer à l'initiative pour déterminer quand agissent

les personnages. Quand les seules créatures restantes au sein d'un même groupe sont si insignifiantes qu'elles ne représentent plus une réelle menace envers les personnages du groupe opposé, telles que des adversaires dont la différence entre le FP et la moyenne du niveau des PJ est supérieure ou égale à 4, c'est au MJ de décider si les personnages sont toujours en combat. Voir Les ennemis majeurs à la page 242 pour en savoir davantage sur la façon de jauger cette situation.

L'initiative

Quand un combattant intègre un combat, il effectue un test d'initiative pour déterminer à quel moment il agira par rapport aux autres personnages lors de chaque round de combat. Un test d'initiative consiste à lancer un d20 auquel un personnage ajoute son modificateur de Dextérité plus d'éventuels modificateurs supplémentaires conférés par des dons, des sorts et autres effets. Le résultat du test d'initiative d'un personnage est son décompte d'initiative. Le MJ détermine l'ordre d'initiative d'un combat en classant les décomptes d'initiative des personnages dans l'ordre décroissant. Pendant le combat, les personnages agissent dans l'ordre de l'initiative, depuis le décompte d'initiative le plus élevé jusqu'au plus bas ; cet ordre relatif reste généralement le même pendant tout le combat.

Si deux combattants ou plus ont le même décompte d'initiative, l'ordre dans lequel ils agissent est déterminé par leur modificateur d'initiative total (le personnage avec le modificateur le plus élevé agit en premier). S'il y a encore égalité, les personnages concernés doivent chacun lancer un d20 et celui qui obtient le résultat le plus élevé agit avant l'autre. Le terme de « départage au dé » est souvent utilisé pour désigner cette ultime méthode de détermination de l'ordre d'initiative. Quoi qu'il en soit, si le MJ le permet, les personnages dont les résultats d'initiative sont identiques peuvent décider entre eux quel personnage agira le premier en fonction de leurs stratégies ou d'autres facteurs tactiques.

Un personnage ne lance le dé qu'une seule fois par combat pour déterminer son décompte d'initiative. Même si un personnage ne peut pas effectuer d'actions – s'il est sous l'effet d'un sort d'*immobilisation de personne* ou paralysé par autre chose, par exemple –, il conserve son décompte d'initiative pour toute la durée de la rencontre. Il y a cependant une exception quand un personnage effectue une action qui provoque le changement de son initiative (voir Retarder et Préparer une action à la page 249).

Les personnages qui intègrent un combat alors que celui-ci a déjà commencé effectuent leur test d'initiative dès leur arrivée. Le MJ insère alors le décompte de chacun dans l'ordre d'initiative.

Le round de combat

Chaque round de combat représente 6 secondes dans le cadre du jeu. Il y a donc 10 rounds dans 1 minute de combat. Un round permet normalement à chaque personnage impliqué dans une situation de



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

combat d'agir. On dit qu'un personnage agit à son tour chaque fois qu'il entreprend une action dans l'ordre normal d'un round.

L'activité de chaque round de combat débute par le personnage dont le décompte d'initiative est le plus élevé. On procède ensuite dans l'ordre d'initiative des autres personnages. Quand arrive le tour d'un personnage dans l'ordre d'initiative, ce personnage accomplit son quota complet d'actions pour le round en cours. Il existe quelques exceptions, comme indiqué dans la section Autres actions de la page 249 ; par exemple, l'action retarder permet de changer l'ordre dans lequel vous jouez votre tour. Quoi qu'il en soit, lors d'un round de combat normal, quand arrive son tour, un personnage peut accomplir une action complexe ou plusieurs actions de plus courte durée (voir Les actions en combat à la page 244 pour plus d'informations sur les actions que les personnages peuvent entreprendre).

Lorsque les règles font référence à un « round complet », elles désignent généralement une durée qui commence à un décompte d'initiative particulier lors d'un round et se termine au même décompte d'initiative lors du round suivant. Les effets qui durent un certain nombre de rounds prennent fin juste avant le même décompte d'initiative où ils sont apparus. Par conséquent, si un sort dont la durée de 1 round est lancé au décompte d'initiative 14, son effet prend fin juste avant le décompte d'initiative 14 au cours du round suivant.

La surprise

Quand un combat débute, un personnage est surpris s'il n'est pas conscient de la présence d'ennemis. Le MJ détermine si chaque personnage est conscient de la présence d'une menace en leur demandant de faire des tests de Perception ou autres tests appropriés. Les combattants surpris subissent des malus jusqu'au moment où ils agissent en combat.

Si certains, mais pas la totalité des combattants, sont conscients de la présence d'adversaires quand le combat éclate, un round de surprise

QUI EST SURPRIS ?

Un round de surprise a lieu si certains mais pas l'ensemble des personnages impliqués dans un combat n'ont pas conscience que des adversaires sont sur le point d'attaquer. Parfois, tous les combattants d'un même groupe ont conscience de la présence de leurs adversaires ; parfois, aucun n'en a conscience et, d'autres fois, quelques-uns seulement ont conscience que des ennemis sont là. Parfois, plusieurs combattants dans chaque groupe opposé sont conscients de la présence d'ennemis, tandis que les autres sont surpris. Quand vous pouvez vous rapprocher discrètement de vos ennemis pour les prendre par surprise, vous bénéficiez d'un avantage important. Les personnages furtifs peuvent ainsi retourner une situation en leur faveur lorsqu'ils affrontent des ennemis dont les aptitudes martiales sont supérieures aux leurs.

est joué avant que ne commence le round de combat normal. Dans l'ordre des résultats des tests d'initiative des personnages (du plus grand au plus petit ; voir L'initiative plus haut), les combattants qui ont commencé le combat en étant conscients de la présence de leurs adversaires peuvent chacun effectuer une action simple ou une action de mouvement pendant le round de surprise. Les personnages peuvent également effectuer des actions rapides pendant ce même round.

Si aucun personnage n'est conscient de la présence d'un adversaire, ou si au contraire ils en sont tous conscients, aucun round de surprise n'a lieu et le combat débute normalement.

Combattants surpris : pendant le combat, les combattants surpris au début du conflit sont pris au dépourvu (voir l'état correspondant à la page 277). Ils subissent, par conséquent, un malus de -2 à leur classe d'armure. Dès qu'un personnage est conscient de la présence d'ennemis et a agi, il n'est plus surpris et n'est donc plus pris au dépourvu.

BASES DU COMBAT

Cette section présente les termes et les calculs essentiels et nécessaires pour arbitrer les éléments les plus basiques du combat : l'attaque et la défense. Pour une analyse complète de toutes les actions que les personnages peuvent accomplir en combat, voir Les actions en combat à la page 244.

QUI PUIS-JE ATTAQUER ?

Un combat est normalement joué sur un tapis de combat quadrillé composé de cases de 2,5 centimètres de côté, chacune représentant un emplacement de 1,50 mètre sur 1,50 mètre, dans lesquelles sont posées des figurines représentant les personnages et les monstres. La plupart des personnages-joueurs et nombre de monstres occupent une unique case de 1,50 mètre, mais certains monstres plus gros occupent plusieurs cases. On utilise généralement le terme « case » pour désigner l'emplacement qu'un personnage occupe, mais les termes « espace » ou « case » sont interchangeables et désignent la même chose. Voir La taille et l'espace occupé à la page 255 pour plus d'informations.

En général, vous pouvez tirer avec une arme à distance sur n'importe quel ennemi que vous pouvez voir sur le tapis de combat, mais plus un ennemi est loin de vous et plus il sera difficile à atteindre. De la même façon, vous pouvez utiliser une arme de corps à corps pour attaquer un ennemi situé dans une case que vous menacez, c'est-à-dire les cases adjacentes à la vôtre, y compris celles en diagonale, mais il est possible que vous puissiez attaquer des créatures plus éloignées si vous bénéficiez d'une allonge supérieure. Voir L'allonge et les cases menacées à la page 255 pour plus d'informations.

LE JET D'ATTAQUE

Un jet d'attaque représente votre tentative pour toucher un adversaire au corps à corps ou à distance lors de votre tour pendant le round. Quand vous effectuez un jet d'attaque, vous lancez un d20 et ajoutez votre bonus à l'attaque (voir Les attaques à distance et Les attaques au corps à corps, plus loin, ainsi que l'encadré Attaque de base et bonus aux dégâts de la page 241). Divers autres bonus conférés par des aptitudes de classe, des dons ou autres, peuvent également s'appliquer. Si votre résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure de la cible, vous la touchez et lui infligez des dégâts.

Les attaques à distance

Lorsque vous attaquez à distance, vous utilisez une arme à distance pour tirer de loin sur un adversaire. Si vous attaquez avec une arme de jet, votre bonus d'attaque à distance est égal à votre bonus de base à l'attaque (déterminé par votre classe et votre niveau, voir le Chapitre 4) + votre modificateur de Force. Sinon, votre bonus à l'attaque pour une attaque à distance est égal à votre bonus de base à l'attaque + votre modificateur de Dextérité.

Lorsque vous effectuez une attaque à distance, il est également possible que vous subissiez un malus applicable quand vous tirez ou lancez une arme au-delà de sa portée optimale (voir Portée et malus à la page 245).

Les attaques au corps à corps

Lorsque vous attaquez au corps à corps, vous utilisez une arme de corps à corps pour frapper un adversaire en combat rapproché. Votre bonus d'attaque au corps à corps est égal à votre bonus de base à l'attaque (déterminé par votre classe et votre niveau, voir le Chapitre 4) + votre modificateur de Force.

Les réussites et les échecs automatiques

Un 1 naturel (le d20 donne un résultat de 1) sur un jet d'attaque est toujours un échec. Un 20 naturel (le d20 donne un résultat de 20) est toujours

une réussite. Un 20 naturel peut également aboutir à un coup critique susceptible d'infliger plus de dégâts (voir Les coups critiques à la page 245).

LA CLASSE D'ARMURE (CA)

Votre classe d'armure (CA) représente la difficulté éprouvée par vos adversaires pour vous asséner un coup dont la violence peut vous blesser. Votre classe d'armure (CA) est le résultat minimum que votre adversaire doit obtenir pour vous toucher et vous infliger des dégâts. La classe d'armure se divise en deux catégories : la classe d'armure énergétique (CAE) et la classe d'armure cinétique (CAC). Sauf indication contraire, toute référence à la classe d'armure, notamment les bonus et malus, s'applique à la fois à la CAE et à la CAC.

Votre CAE et votre CAC sont principalement déterminées par votre bonus d'armure (le plus souvent conféré par l'armure que vous portez) plus votre modificateur de Dextérité. Calculez votre CAE et votre CAC grâce à la formule suivante : 10 + le bonus d'armure à la CAE ou à la CAC de votre armure (selon le cas) + votre modificateur de Dextérité.

La plupart des armures confèrent des bonus d'armure distincts à la CAE et à la CAC. Toutefois, le port de certaines armures vous empêche d'appliquer la totalité de votre bonus de Dextérité. Divers autres bonus conférés par vos aptitudes de classe, vos dons, des circonstances spéciales et autres, peuvent également s'appliquer. Voir la page 266 pour plus d'informations sur ces bonus.

La classe d'armure énergétique (CAE)

Votre classe d'armure énergétique (CAE) représente les défenses dont vous disposez contre les attaques qui infligent uniquement des dégâts d'un type d'énergie particulier (tel que les dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son). Quand l'attaque d'un adversaire devrait infliger des dégâts d'énergie seulement (s'il utilise un pistolet laser, par exemple), le résultat de son jet d'attaque est comparé à votre CAE pour déterminer s'il parvient ou non à vous toucher. Certaines armes et effets qui utilisent des énergies magiques ou exotiques dénuées de type peuvent également cibler votre CAE ; la description de l'arme ou de l'effet le précise, le cas échéant.

La classe d'armure cinétique (CAC)

Votre classe d'armure cinétique (CAC) représente les défenses dont vous disposez contre les attaques qui infligent des dégâts provenant, pour l'essentiel, d'un choc physique. Ces attaques infligent généralement des dégâts contondants, perforants ou tranchants (le plus souvent décrites comme des « attaques cinétiques »), mais ce peut aussi être des chocs dus à des chutes, des écrasements ou des constrictions. Quand l'attaque d'un ennemi devrait vous infliger ce type de dégâts (s'il utilise une lamétoile, par exemple), même si elle inflige également des dégâts d'énergie, le résultat de son jet d'attaque est comparé à votre CAC pour déterminer s'il parvient ou non à vous toucher.

LES DÉGÂTS

Vous infligez des dégâts lorsque votre attaque atteint sa cible. Les dégâts réduisent d'abord les PE actuels d'une cible, puis ses points de vie (voir Blessures et mort à la page 250 pour plus d'informations). Dans la plupart des cas, le type d'arme utilisé détermine le montant de dégâts infligés, mais une spécialisation dans le maniement d'armes similaires d'un même type (voir le don Spécialisation martiale à la page 162) et d'autres aptitudes peuvent augmenter ce montant. Certaines armes et pouvoirs peuvent ajouter d'autres effets en plus des dégâts infligés.

Le modificateur de Force

Quand vous parvenez à frapper avec une arme de corps à corps ou de jet, ajoutez votre modificateur de Force au résultat de votre jet

de dégâts. N'ajoutez cependant pas votre modificateur de Force aux dégâts de vos grenades et de vos attaques à distance effectuées avec des armes qui ne sont pas des armes de jet.

Multiplier les dégâts

Vous multipliez parfois vos dégâts par certains facteurs, tels qu'un coup critique (voir la page 245). Le cas échéant, vous ne multipliez pas exactement le résultat de votre jet de dégâts par ce facteur. Vous lancez, à la place, les dés de dégâts (en ajoutant tous les modificateurs) le nombre de fois spécifié et vous faites la somme des résultats. Si vous multipliez les dégâts plus d'une fois, chaque multiplicateur s'applique aux dégâts non multipliés initiaux. Ainsi, doubler les dégâts deux fois équivaut à lancer les dés de dégâts (en ajoutant tous les modificateurs) trois fois – une fois pour les dégâts initiaux et une fois pour chaque doublement.

Les dégâts minimaux

Si des malus réduisent à moins de 1 le résultat des dégâts, une frappe réussie inflige 1 dégât non léthal (voir Les dégâts non létaux à la page 252).

Les dégâts infligés aux caractéristiques

Certaines créatures et effets magiques peuvent provoquer l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente d'une caractéristique, ce qui réduit la valeur d'une caractéristique en particulier et peut réduire son modificateur, affectant ainsi diverses statistiques et jets de dés. Voir Les affaiblissements temporaires de caractéristiques, les diminutions permanentes de caractéristiques et les niveaux négatifs à la page 252 pour plus d'informations.

LES POINTS D'ENDURANCE ET LES POINTS DE VIE

Chaque fois que vous subissez des dégâts, ceux-ci réduisent en premier lieu vos points d'endurance (PE). Les dégâts en surplus réduisent vos points de vie (PV). Quand votre total de points de vie tombe à 0, vous tombez inconscient, vous êtes agonisant et vous perdez 1 point de persévérance (PP) chaque round à moins que vous ne parveniez à vous stabiliser. Quand vos points de persévérance tombent à 0 mais que vous devriez encore perdre des points de persévérance à cause de l'état agonisant ou pour une autre raison, vous êtes mort. Par exemple, si vous possédez 6 PE et subissez 9 dégâts, vos points d'endurance sont réduits à 0, vous perdez 3 points de vie et tous les dégâts en surplus réduisent vos PV tant que vous n'avez pas récupéré de points d'endurance. Voir Blessures et mort à la page 250 pour plus d'informations.

LES JETS DE SAUVEGARDE

Quand vous êtes soumis à un effet inhabituel, tel que ceux imposés par certaines armes spéciales et attaques magiques, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde (souvent et plus simplement appelé « sauvegarde ») dans la plupart des cas pour éviter ou réduire l'effet. Quand vous effectuez un jet de sauvegarde, vous lancez un d20 et ajoutez votre bonus de sauvegarde de base (déterminé par votre classe et votre niveau ; voir le Chapitre 4) et le modificateur de la valeur de caractéristique associée (voir ci-dessous). Vous pouvez également disposer d'autres pouvoirs, dons ou objets qui modifient eux aussi vos jets de sauvegarde. Si votre résultat est supérieur ou égal au degré de difficulté du jet de sauvegarde (voir ci-dessous), celui-ci est réussi.

Les différents types de jet de sauvegarde

Il existe trois types de jets de sauvegarde : ceux de Réflexes, ceux de Vigueur et ceux de Volonté.

ATTAQUE DE BASE ET BONUS AUX DÉGÂTS

Par souci de commodité, les formules de base suivantes permettent de calculer les bonus d'attaque à distance, les dégâts à distance, les bonus d'attaque au corps à corps et les dégâts au corps à corps. Divers autres bonus aux attaques et aux dégâts conférés par des aptitudes de classes, des dons, des circonstances spéciales et autres, peuvent également s'appliquer. Voir la page 266 pour plus d'informations sur ces bonus.

Attaque à distance

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité – éventuel malus de portée (voir page 245)

Attaque à distance avec une arme de jet

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force – éventuel malus de portée (voir page 245)

Dégâts à distance

Dégâts de l'arme

Dégâts à distance avec une arme de jet

Dégâts de l'arme + modificateur de Force

Attaque au corps à corps

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force

Dégâts au corps à corps

Dégâts de l'arme + modificateur de Force

Réflexes

Les jets de sauvegarde de Réflexes mettent à l'épreuve votre capacité à esquiver les attaques de zone et les situations inattendues. Appliquez votre modificateur de Dextérité à vos jets de sauvegarde de Réflexes.

Vigueur

Les jets de sauvegarde de Vigueur mesurent votre capacité à résister aux agressions physiques ou aux attaques contre votre vitalité et votre santé. Appliquez votre modificateur de Constitution à vos jets de sauvegarde de Vigueur.

Volonté

Les jets de sauvegarde de Volonté reflètent votre résistance contre les influences mentales et contre de nombreux effets magiques. Appliquez votre modificateur de Sagesse à vos jets de sauvegarde de Volonté.

Les jets de sauvegarde dans le cadre du jeu

Cette sous-section explique comment déterminer la difficulté d'un jet de sauvegarde, la conséquence d'un jet de sauvegarde réussi et d'autres éléments essentiels dans le cadre du jeu.

Le degré de difficulté (DD)

Un jet de sauvegarde s'effectue contre le degré de difficulté (DD) d'un effet. C'est cet effet qui détermine le DD. Pour la plupart des aptitudes de classe, le DD d'un effet que vous créez est égal à 10 + la moitié de votre niveau de classe + le modificateur de votre valeur de caractéristique essentielle. Pour les sorts, le DD est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de votre valeur de caractéristique essentielle. Voir la page 181 pour connaître le DD des propriétés spéciales d'arme et des effets des coups critiques. La description d'un effet produit par un objet indique normalement le DD du jet de sauvegarde.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Les réussites et les échecs automatiques

Un 1 naturel (le d20 donne un résultat de 1) sur un jet de sauvegarde est toujours un échec. Un 20 naturel (le d20 donne un résultat de 20) est toujours une réussite.

Renoncer à un jet de sauvegarde

Vous pouvez volontairement renoncer à faire un jet de sauvegarde et accepter ainsi de plein gré le résultat d'un effet ou d'un sort. Si vous bénéficiez d'une résistance spéciale à la magie, vous pouvez la réprimer pour accepter le résultat (vous devez cependant effectuer une action simple pour ce faire ; voir page 335).

Réussite

Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un effet sans signes visuels et physiques évidents, vous sentez une force hostile ou un picotement suspect mais vous ne parvenez pas à deviner la nature exacte de l'agression. De la même façon, si une créature spécifiquement prise pour cible par un de vos effets réussit son jet de sauvegarde, vous avez généralement conscience de sa réussite. Vous ne pouvez percevoir les réussites des créatures à leur jet de sauvegarde contre des effets que vous avez créés, à moins qu'ils ciblent une unique créature.

Terminologie des jets de sauvegarde

Quand un sort, un objet ou un autre effet indique qu'un jet de sauvegarde est possible, il inclut généralement la terminologie suivante pour décrire le résultat d'un jet de sauvegarde réussi. S'il n'autorise aucun jet de sauvegarde, cette ligne indique simplement « aucun ».

Annule

Ceci signifie que l'effet n'a aucun impact si vous réussissez le jet de sauvegarde.

Partiel

Ceci signifie que l'effet a un effet réduit si vous réussissez le jet de sauvegarde. Un effet amoindri se produit, comme indiqué dans sa description.

1/2 ou 1/2 dégâts

Ceci signifie que l'effet inflige la moitié du montant de dégâts normal si vous réussissez le jet de sauvegarde.

Réfute

Un jet de sauvegarde réussi vous permet d'ignorer l'effet (ce terme s'applique généralement dans le cas des effets d'illusion uniquement).

Objet

Les effets qui infligent des dégâts affectent le plus souvent de façon normale les objets que personne ne porte ou ne transporte, mais n'infligent aucun dégât aux objets équipés ou tenus en main, sauf indication contraire. Les effets qui font autre chose que d'infliger des dégâts affectent les objets uniquement si leur description le précise (c'est généralement le cas des sorts uniquement) ou si la note « (objets) » apparaît dans la description du jet de sauvegarde de l'effet. Le bonus total au jet de sauvegarde de Réflexes, de Vigueur et de Volonté d'un objet est égal à son niveau d'objet (voir page 167). Un objet que vous tenez en main ou que vous portez sur vous utilise votre bonus au jet de sauvegarde s'il est plus élevé que le sien. Les objets dont le niveau d'objet est égal à 0 n'ont droit à aucun jet de sauvegarde s'il n'est ni équipé ni transporté.

Inoffensif

C'est uniquement dans le cas des sorts que l'on précise s'ils sont inoffensifs ou non. Un sort de ce type est généralement bénéfique et

non nuisible, mais vous pouvez toujours effectuer un jet de sauvegarde, si vous le souhaitez, lorsque vous êtes la cible d'un tel sort.

LES TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Parfois, dans certaines situations, vous serez amené à faire un test de caractéristique : un test de Force, de Dextérité, de Constitution, d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme. Le cas échéant, lancez simplement un d20 et ajoutez le modificateur de la valeur de caractéristique associée. Il est possible que le modificateur de la valeur de caractéristique soit négatif. Si c'est le cas, soustrayez-le au résultat de votre d20.

LES AUTRES TERMES DE RÈGLE

En plus des mécaniques et des statistiques de combat de base expliquées ci-dessus, les règles et termes suivants sont également et fréquemment utilisés dans Starfinder, à la fois dans et en dehors d'un combat.

Les alliés et les ennemis

Parfois, un pouvoir cible un ennemi ou un allié ou nécessite leur présence, tel que l'improvisation à terre de l'émissaire. Vous vous considérez vous-même comme un allié, à moins que le contraire ne soit expliqué dans la description du pouvoir utilisé. C'est le MJ qui décide, au final, si une créature est un ennemi ou un allié ; vous ne pouvez pas déclarer qu'un des compagnons de votre groupe est un ennemi ou qu'un ennemi est un allié dans le seul but de pouvoir utiliser un pouvoir spécial.

Les ennemis majeurs

Le MJ peut et devrait stipuler qu'un ennemi inefficace ne représente pas une menace suffisante pour être considéré comme un ennemi dans le cadre des effets qui vous confèrent un avantage lorsque vous agissez envers un ennemi ou lorsqu'un ennemi agit à votre rencontre. En général, une créature dont le FP est inférieur ou égal au niveau de votre personnage -4 n'est pas un ennemi majeur.

Le port des armures

La plupart des classes confèrent la formation au port des armures légères et les classes davantage tournées vers le corps à corps, telles que les soldats, confèrent la maîtrise du port des armures lourdes. Si vous portez une armure dont vous ne maîtrisez pas le port, vous subissez un malus de -4 à votre classe d'armure.

Les armures assistées

Les personnages peuvent se former au port des armures assistées en prenant le don Port des armures assistées (voir le chapitre 6) ou par le biais de certaines aptitudes de classe. Comparées aux autres types d'armures, les armures assistées imposent des désavantages plus importants à leurs porteurs si ceux-ci ne sont pas formés à leur port. Si vous portez une armure assistée à laquelle vous n'êtes pas formé, vous subissez un malus de -4 à la classe d'armure, vous êtes toujours pris au dépourvu et imprécis (voir page 276 et 277), et votre vitesse de déplacement est réduite de moitié. Si l'armure est dotée d'une forme de déplacement spécial (telle que la vitesse de vol d'une armature de vol), vous ne pouvez pas utiliser cette forme de déplacement.

Multiplier plus d'une fois

Quand on vous demande de multiplier une valeur ou un jet de dé(s) plus d'une fois, les multiplicateurs (×2, ×3, et ainsi de suite) ne sont pas multipliés entre eux. À la place, vous les combinez pour ne former qu'un seul multiplicateur en procédant de la manière suivante : chaque multiplicateur au-delà du premier ajoute à celui-ci le montant de sa valeur -1.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

Par exemple, si vous devez appliquer deux fois un multiplicateur de $\times 2$, vous multipliez la valeur par 3 (ou vous lancez le jet de dégâts trois fois), et non par 4, pour obtenir le résultat.

Arrondir

Parfois, les règles vous demandent d'arrondir un résultat ou une valeur. Sauf indication contraire, arrondissez toujours à l'inférieur. Par exemple, si on vous demande de diviser 7 par 2, le résultat est égal à 3.

Maniement des armes

La plupart des classes vous confèrent la formation au maniement des armes de corps à corps simples et des armes légères. Les classes davantage tournées vers le combat, telles que le solarien ou le soldat, confèrent la maîtrise de catégories d'armes supplémentaires, comme indiqué dans la section Maniement des armes de chaque classe. Tous les personnages sont formés au Maniement des armes naturelles dont ils peuvent éventuellement disposer, telles qu'une attaque de griffe ou de morsure. Si vous utilisez une arme que vous ne savez pas manier, vous subissez un malus de -4 aux jets d'attaque avec cette arme et le DD des jets de sauvegarde contre les effets spéciaux de cette arme subissent également un malus de -4.

Spécialisation martiale

Au niveau 3, toutes les classes confèrent une spécialisation dans le maniement de certains groupes d'armes, ce qui augmente les dégâts que vous infligez avec celles-ci. Voir le don Spécialisation martiale à la page 162 pour plus d'informations.

Manier une arme

Quand les règles font référence au maniement d'une arme, cela signifie que vous tenez une arme avec le nombre approprié de mains et que vous pouvez ainsi porter des attaques avec elle. Par exemple, si vous tenez une arme de corps à corps à une main ou une arme légère

dans une main, on considère que vous maniez l'arme. Si vous portez une arme de corps à corps à deux mains ou une arme longue dans une main ou que vous transportez une arme dans un fourreau ou un holster, vous n'êtes pas en train de manier cette arme.

Refaire un jet et faire deux jets

Certains pouvoirs vous permettent de refaire un jet de dé raté – le plus souvent un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence. À moins que la description du pouvoir ne précise le contraire, vous devez décider si vous refaites un jet dès que vous prenez connaissance du résultat de votre premier jet mais avant que le MJ ne vous révèle ses conséquences ou avant que vous ne décidiez d'utiliser un autre pouvoir. Vous utilisez le résultat de votre relance uniquement s'il est meilleur que votre premier résultat.

Certains pouvoirs vous permettent également de faire deux jets au lieu d'un lorsque vous les utilisez, et de conserver le meilleur des deux résultats. Lorsque vous utilisez ce type de pouvoirs, vous devez déclarer votre décision de faire deux jets avant de lancer effectivement le dé. Certains pouvoirs vous permettent de forcer un adversaire à faire deux jets et à conserver le moins bon des deux résultats. L'utilisation de ces pouvoirs doit également être annoncée avant de lancer effectivement le dé.

Dans la plupart des cas, dès qu'un pouvoir permettant de refaire un jet ou de faire deux jets (ou de forcer un adversaire à faire deux jets) a été utilisé, aucun autre pouvoir similaire ne peut être appliqué au même jet de dé. Il y a des exceptions, cependant. Si un personnage oblige un adversaire à faire deux jets et à conserver le moins bon résultat, cet ennemi peut toujours utiliser un pouvoir lui permettant de faire deux jets et de conserver le meilleur résultat. L'inverse est également possible et vous pouvez contrer l'avantage consistant à faire deux jets en obligeant un adversaire à faire deux jets pour conserver le moins bon résultat. Dans les deux cas, les deux aptitudes s'annulent l'une l'autre pour aboutir à un seul et unique jet de dé. Ce jet de dé ne peut pas bénéficier d'un pouvoir qui permettrait de le relancer.

ACTIONS EN COMBAT

Les actions spécifiques au combat que vous pouvez accomplir sont détaillées dans cette section. Pour faciliter leur consultation, ces actions sont classées en fonction de leur type dans l'encadré Les actions en combat.

LES TYPES D'ACTIONS

Le type d'une action vous indique essentiellement le temps qu'il faut lui consacrer pour l'accomplir lors d'un round de combat d'une durée de 6 secondes. Il existe cinq types d'actions : les actions simples, les actions de mouvement, les actions rapides, les actions complexes et les réactions.

Lors d'un round normal, vous pouvez accomplir une action simple, une action de mouvement et une action rapide, ou vous pouvez accomplir à la place une action complexe. La plupart des personnages accomplissent rarement des actions rapides mais ils le font occasionnellement lorsqu'ils se servent d'un pouvoir spécial ou d'une aptitude de classe dont l'utilisation se fait par une action rapide. Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer votre action simple par une action de mouvement ou une action rapide, et vous pouvez remplacer votre action de mouvement par une action rapide. Vous pouvez également effectuer une réaction par round, même si ce n'est pas votre tour. Quoi qu'il en soit, les réactions ont lieu uniquement en réponse à certains déclencheurs précis. Il existe quelques autres actions qui ne correspondent à aucun des types normaux d'actions.

Les actions de combat principales

Les actions suivantes sont souvent accomplies en combat. Elles sont essentielles pour que votre personnage se montre le plus efficace possible lorsqu'il se bat.

Action simple

L'accomplissement d'une action simple est généralement l'élément principal de votre tour. Vous l'utilisez le plus souvent pour porter une attaque, lancer un sort ou utiliser un pouvoir spécial.

Action de mouvement

L'accomplissement d'une action de mouvement vous permet d'effectuer des actions tactiques qui restent essentielles pour atteindre vos objectifs, même si elles sont secondaires comparées à votre action simple. L'action de mouvement la plus courante consiste à se déplacer d'une distance équivalente à votre vitesse (voir La vitesse de déplacement à la page 255).

Action rapide

L'accomplissement d'une action rapide prend très peu de temps et ce type d'action n'est utilisé qu'en de rares occasions. Se mettre à terre est une action rapide courante.

Action complexe

Il faut investir tous vos efforts durant votre tour pour accomplir une action complexe. Ainsi, si vous décidez de faire une action complexe, vous ne pouvez pas faire d'autres actions durant ce même tour, qu'elles soient simples, de mouvement ou rapides. L'attaque à outrance est l'action complexe la plus courante.

Réaction

Une réaction est une action spéciale que vous pouvez accomplir même en dehors de votre tour. Une attaque d'opportunité (voir page 248) est l'une des réactions les plus courantes et c'est la seule réaction que tous les personnages peuvent accomplir, quelle que soit leur classe. Votre classe et certains pouvoirs spéciaux peuvent vous

LES ACTIONS EN COMBAT

Action simple

Activer un objet
Attaquer (au corps à corps ou à distance)
Combattre sur la défensive
Effectuer un tir de couverture
Effectuer un tir de diversion
Effectuer une manœuvre offensive
Feinter
Lancer un sort
Mettre fin à un sort
Se concentrer pour maintenir un sort
Se mettre en défense totale
Utiliser un pouvoir spécial

Action rapide

Modifier votre prise
Se mettre à terre

Action complexe

Attaquer à outrance
Charger
Combattre sur la défensive
Courir
Donner le coup de grâce
Se replier

Réaction

Effectuer une attaque d'opportunité

Action de mouvement

Dégainer ou rengainer une arme
Diriger ou rediriger un effet
Effectuer un déplacement prudent
Manipuler un objet
Ramper
Recharger
Se déplacer à votre vitesse
Se relever

Autres actions

Lâcher un objet
Préparer une action
Railler en combat
Retarder
Utiliser une compétence

octroyer la possibilité d'accomplir certains types de réactions. Quoi qu'il en soit, les réactions sont toujours associées à des déclencheurs qui précisent à quel moment vous pouvez les utiliser.

Activité restreinte

Dans certaines situations, il est possible que vous ne puissiez pas effectuer toutes vos actions (par exemple, lorsque vous êtes paralysé par un sort d'*immobilisation de personne* ou lorsque vous agissez lors du round de surprise d'un combat). L'état ou le pouvoir qui restreint vos actions précise quelles actions vous pouvez ou ne pouvez pas faire. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez pas faire une action complexe s'il vous est interdit de faire une action simple, une action de mouvement ou une action rapide.

LES ACTIONS SIMPLES

Une action simple est le plus souvent l'action principale, autre qu'un déplacement, que vous faites chaque round. Voici quelques exemples d'actions simples.

Activer un objet

Nombre d'objets technologiques et magiques, tels qu'une main cybernétique, n'ont pas besoin qu'on les active. Il est cependant nécessaire d'activer certains objets pour qu'ils produisent leur effet. Sauf indication contraire, l'activation d'un objet est une action simple.

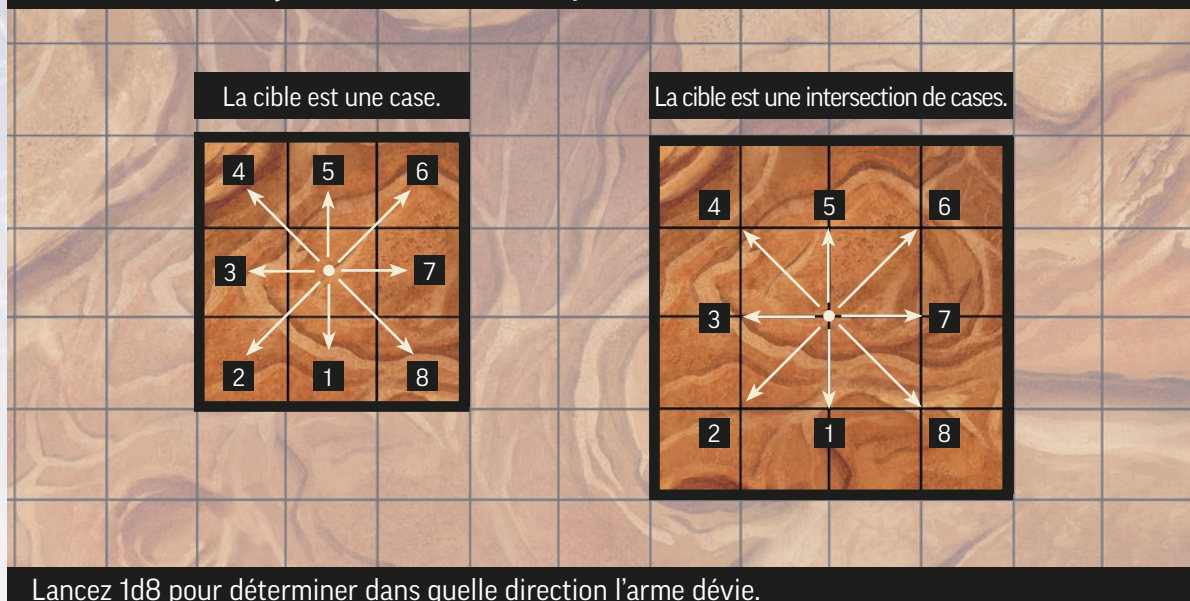
Attaquer

Porter une unique attaque est une action simple.

Les attaques au corps à corps

Vous pouvez frapper avec une arme de corps à corps un adversaire situé dans une case adjacente à la vôtre. Vous ajoutez votre modificateur de Force à vos jets d'attaque au corps à corps et à vos jets de dégâts au corps à corps.

ÉCHEC D'UNE ATTAQUE AVEC UNE ARME DE JET



Certaines armes de corps à corps du chapitre 7 ont la propriété spéciale allonge, comme indiqué dans leur description, et certains monstres ont une allonge naturelle. Généralement, un personnage ou un monstre avec une allonge peut attaquer n'importe quel adversaire situé à portée de son allonge (voir L'allonge et les cases menacées à la page 255 pour plus d'informations).

Les attaques à distance

Vous pouvez tirer ou attaquer avec une arme à distance une cible située à une distance égale ou inférieure à la portée maximale de l'arme et dans votre ligne d'effet (voir page 271). Vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à vos jets d'attaque à distance mais pas à vos jets de dégâts à distance.

Les attaques à distance avec une arme de jet

Vous pouvez effectuer une attaque à distance avec une arme de jet ou une grenade contre une cible située à une distance égale ou inférieure à la portée maximale de l'arme et dans votre ligne d'effet (voir page 271). Vous ajoutez votre modificateur de Force à vos jets d'attaque à distance avec une arme de jet, ainsi qu'à vos jets de dégâts avec les armes dotées de la propriété spéciale jet. N'ajoutez pas votre modificateur de Force aux jets d'attaque lorsque vous lancez une grenade.

Cibler une intersection de cases

Lorsque vous utilisez une arme de jet qui produit un effet de zone, comme une grenade, vous ciblez une intersection de cases précise sur le tapis de combat tactique, et non une créature. Traitez ce lancer comme une attaque à distance contre une CA de 5.

Échec d'une attaque avec une arme de jet

Si vous ratez une attaque à distance avec une arme de jet, l'arme atteint une case ou une intersection de cases déterminée au hasard près de votre cible. Pour déterminer quelle case elle atteint, lancez 1d8. Le résultat de ce jet détermine dans quelle direction l'attaque dévie de la cible initiale. Si c'est un 1, le jet est trop court (devant la cible, en ligne droite vers le lanceur), et de 2 à 8, dans une direction déterminée en tournant autour de la créature ou de l'intersection de cases ciblée, dans le sens horaire, comme le montre le diagramme ci-dessus. Après avoir déterminé dans quelle direction l'arme dévie de sa cible,

lancez 1d4. Le résultat indique le nombre de cases entre la cible et l'endroit où l'arme atterrit, dans la direction précédemment déterminée.

Par exemple, après avoir raté une attaque à distance avec une grenade, le joueur lance 1d8 et obtient un résultat de 1. Ce résultat indique que le jet est trop court et que la grenade va dévier de l'intersection initialement ciblée pour atterrir quelque part devant elle. Ensuite, le joueur lance 1d4 et obtient un résultat de 2. Ce résultat indique que la grenade atterrit en réalité sur une intersection située à 2 cases en ligne droite devant celle initialement ciblée.

Portée et malus

Le facteur de portée des armes à distance est indiqué dans le chapitre 7, avec toutes les autres statistiques. Si vous effectuez une attaque avec une arme à distance et que la cible se trouve plus loin que la portée indiquée, vous subissez un malus cumulatif de -2 au jet d'attaque pour chaque facteur de portée entier (ou fraction de celui-ci) au-delà du premier qui vous sépare de la cible.

Pour la plupart des armes à distance, la portée maximale est égale à 10 facteurs de portée, ou $10 \times$ le nombre indiquant la portée de l'arme. Pour les armes de jet, la portée maximale est égale à 5 facteurs de portée. La portée maximale de certaines armes à distance est différente mais leur description la précise, le cas échéant.

Les coups critiques

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque et obtenez un 20 naturel (le d20 donne directement un 20), vous touchez, quelle que soit la CA de votre cible. Si le résultat total de votre jet d'attaque est supérieur ou égal à la CAE ou à la CAC (celle appropriée à votre attaque) de la cible, vous réussissez également à infliger un coup critique. Vous faites deux jets de dégâts, et vous ajoutez à chaque jet tous vos bonus habituels, y compris les éventuels dégâts additionnels conférés par des aptitudes ou pouvoirs spéciaux. Vous faites la somme des deux résultats. Certaines armes infligent un effet spécial à la cible d'un coup critique réussi, en plus des dégâts doublés (voir page 182).

Si le résultat total de votre attaque est inférieur à la CA appropriée de votre cible, votre attaque est tout de même réussie sur un 20 naturel mais elle inflige des dégâts normaux seulement.

Combattre sur la défensive

Vous pouvez combattre sur la défensive lorsque vous attaquez par une action simple. Le cas échéant, vous subissez un malus de -4 aux

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

jets d'attaque que vous effectuez lors du round en cours mais vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour.

Effectuer un tir de couverture

Vous pouvez utiliser votre action simple pour effectuer une attaque à distance prévue pour couvrir un allié. Faites un jet d'attaque à distance contre une CA de 15. Si vous réussissez, vous n'infligez aucun dégât mais l'allié sélectionné bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre la prochaine attaque d'une créature dans votre ligne d'effet (voir page 271), à condition que cette attaque soit portée avant votre prochain tour.

Effectuer un tir de diversion

Vous pouvez utiliser votre action simple pour effectuer une attaque à distance qui détourne l'attention d'un ennemi situé dans votre ligne d'effet. Faites un jet d'attaque à distance contre une CA de 15. Si vous réussissez, vous n'infligez aucun dégât mais le prochain allié qui attaque cet ennemi bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à son prochain jet d'attaque, tant que cette attaque a lieu avant votre prochain tour.

Effectuer une manœuvre offensive

Par une action simple, vous pouvez tenter l'une des manœuvres offensives suivantes. Lorsque vous effectuez l'une de ces manœuvres, choisissez un adversaire à portée de votre allonge (ou à portée de l'allonge de votre arme, le cas échéant) puis faites un jet d'attaque au corps à corps contre la CAC de l'adversaire + 8. En cas de réussite, les effets varient en fonction de la manœuvre effectuée, comme décrit ci-dessous.

Bousculade

Vous repoussez votre cible d'une distance égale à 1,50 mètre, plus 1,50 mètre par tranche de 5 points au-dessus de la CAC de la cible + 8 au résultat de votre jet d'attaque. S'il y a un obstacle sur la distance de recul, la cible s'arrête contre cet obstacle à la place.

Croc-en-jambe

Vous jetez votre cible à terre si celle-ci se trouve debout sur le sol. Une cible dans les airs descend de 3 mètres à la place et tombe à terre si cette distance est suffisante pour qu'elle touche le sol. Une cible qui évolue dans un environnement où la gravité est nulle se retrouve à la place en apesanteur. Les états à terre et en apesanteur sont décrits plus en détail aux pages 273 et 275.

Désarmement

Vous frappez un objet que la cible tient dans ses mains pour qu'il le lâche. Si vous avez une main de libre, vous pouvez même vous en emparer automatiquement avant qu'il ne tombe par terre.

Destruction

Vous infligez des dégâts à un objet tenu en main par la cible ou directement accessible sur son corps. L'objet doit être une chose que la cible pourrait facilement dégainer ou prendre par une action de mouvement (Dégainer ou rengainer une arme à la page 247). Les dégâts sont réduits d'un montant égal à la solidité de l'objet (voir Briser des objets à la page 409).

Lutte

Vous agrippez votre cible pour l'immobiliser. Vous devez avoir une main de libre au moins pour accomplir la manœuvre offensive de lutte. Votre cible prend l'état agrippé, elle ne peut donc plus se déplacer pour quitter l'emplacement qu'elle occupe actuellement et subit des malus supplémentaires jusqu'au moment où elle effectue une action simple

pour tenter une manœuvre offensive de lutte pour vous agripper (vous prenez vous aussi l'état agrippé), ou utilise la compétence Acrobaties pour effectuer la tâche se libérer. Si le résultat de votre jet d'attaque est égal ou supérieur à la CAC de la cible + 13, celle-ci est à la place immobilisée pour la même durée. Elle ne peut que tenter de se libérer et ne peut plus faire d'autres actions nécessitant le mouvement de ses membres.

L'état immobilisé ou agrippé dure jusqu'à la fin de votre prochain tour, à moins que vous ne le renouveliez lors de ce prochain tour en effectuant une autre manœuvre offensive de lutte. L'état disparaît immédiatement si vous vous éloignez. Tant que vous agrippez une cible affublée de l'état agrippé ou immobilisé, vous ne pouvez plus tenter d'en agripper une autre. Les états agrippé et immobilisé sont décrits plus en détail dans Les états aux pages 273 et 276.

Lorsque vous prolongez la lutte, vous pouvez retirer un objet auquel vous pouvez facilement accéder sur le corps de la cible, c'est-à-dire la plupart de ses armes et de son équipement (à l'exception de son armure). Retirer un objet de la sorte met immédiatement fin à la lutte.

Repositionnement

Vous changez la position de votre cible et l'emportez vers une case différente située à portée de votre allonge et à 1,50 mètre de sa case initiale. Vous pouvez déplacer la cible de 1,50 mètre supplémentaire tous les 5 points obtenus au-dessus de la CAC de la cible + 8 au résultat de votre jet d'attaque, mais ce déplacement supplémentaire doit rester à portée de votre allonge. La cible ne peut pas traverser un obstacle lorsque vous la déplacez de la sorte.

Si vous repositionnez une créature par une action complexe, vous pouvez vous déplacer d'une distance égale à celle de votre cible lorsque vous la repositionnez (dans la limite de votre vitesse de déplacement normale) en trainant la cible avec vous.

Sale coup

Vous portez une attaque peu orthodoxe pour gêner brièvement votre cible. Il peut s'agir de jeter du sable dans ses yeux, de lancer une pierre dans ses mécanismes, ou toute autre action improvisée faite pour mettre votre adversaire dans une situation difficile. Votre cible est aveuglée, assourdie, enchevêtrée, imprécise, secouée ou fiévreuse (vous choisissez) pendant 1 round, plus 1 round par tranche de 5 points obtenus au-dessus de la CAC de la cible + 8 (voir Les états à partir de la page 273 pour plus d'informations). La cible peut se débarrasser de cet état par une action de mouvement. Un sale coup consiste normalement à effectuer une attaque au corps à corps mais le MJ peut considérer que certaines attaques à distance sont des sales coups, auquel cas vous subissez un malus de -2 à votre jet d'attaque tous les 1,50 mètre qui vous séparent de votre cible.

Feinter

Vous pouvez utiliser votre action simple pour feinter en tentant un test de Bluff. Le DD de ce test est égal à la plus haute valeur entre 10 + le bonus de compétence total en Psychologie de votre adversaire ou 15 + le FP de l'adversaire. Vous ne pouvez pas feinter une créature qui n'a aucune valeur d'Intelligence et vous ne pouvez pas faire 10 ou 20 (voir la page 133 du chapitre 5) sur un test de Bluff pour feinter. Quand vous réussissez votre feinte, vous considérez que votre adversaire est pris au dépourvu lors de votre prochaine attaque contre lui avant la fin de votre prochain tour.

Lancer un sort

Il faut au moins une action simple, voire plus, pour lancer la grande majorité des sorts. Les sorts dont le temps d'incantation est supérieur à un round nécessitent l'accomplissement d'une action simple chaque round jusqu'à ce que l'incantation soit terminée. Voir le chapitre 10 pour plus d'informations sur la façon dont les sorts et la magie fonctionnent.

Lancer un sort en étant menacé

L'incantation d'un sort nécessite une dose significative de concentration, ce qui vous oblige à baisser brièvement vos défenses. Quand vous lancez un sort, vous donnez l'opportunité aux créatures qui vous menacent au corps à corps de vous attaquer (voir Effectuer une attaque d'opportunité à la page 248), sauf indication contraire dans la description du sort – c'est normalement le cas uniquement pour quelques sorts dont la portée est « contact ». Si une attaque d'opportunité est réussie contre vous et vous blesse, vous ne parvenez pas à lancer le sort et vous perdez l'emplacement du sort. Voir la page 255 pour plus d'informations sur les cases menacées.

Mettre fin à un sort

Mettre fin à un sort actif est une action simple (voir La durée à la page 270 pour plus d'informations sur les sorts auxquels on peut mettre fin).

Se concentrer pour maintenir un sort

Certains sorts nécessitent une concentration continue pour maintenir leurs effets. Se concentrer pour maintenir un sort est une action simple (voir La durée à la page 270 pour plus d'informations sur la concentration).

Se mettre en défense totale

Vous pouvez adopter une position défensive par une action simple. Dès que vous utilisez cette action, vous obtenez un bonus de +4 à votre classe d'armure, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez combiner cette action avec d'autres qui augmentent elles aussi votre CA. Vous ne pouvez pas non plus porter d'attaques d'opportunités lorsque vous êtes en défense totale.

Utiliser un pouvoir spécial

Il existe trois types de pouvoirs spéciaux : les pouvoirs extraordinaires, les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. Les pouvoirs spéciaux sont souvent abrégés et mis entre parenthèses de la façon suivante : (Ext), (Mag) ou (Sur) pour indiquer s'ils sont extraordinaires, magiques ou surnaturels. Certains sont continus, d'autres s'activent quand on les utilise. Voir la page 262 pour plus d'informations, notamment sur les descriptions de pouvoirs magiques spécifiques.

L'utilisation d'un pouvoir spécial est une action simple le plus souvent, à moins que ce ne soit un pouvoir aux effets continus ou que la description du pouvoir ne précise autre chose. Il existe quelques rares pouvoirs qui s'activent par une action complexe ou une action de mouvement. Dans la plupart des cas, un pouvoir spécial qui s'active quand on l'utilise ne peut pas être activé par une action rapide. Sauf indication contraire, utiliser un pouvoir spécial provoque des attaques d'opportunité (voir page 248).

LES ACTIONS DE MOUVEMENT

La plupart des actions de mouvement ne requièrent aucun test, sauf si les circonstances sont particulièrement désavantageuses. Par exemple, l'ouverture d'une porte ne nécessite normalement aucun test mais ça peut être le cas si celle-ci est verrouillée. Les actions suivantes sont des actions de mouvement.

Dégainer ou rengainer une arme

Dégainer une arme pour pouvoir l'utiliser en combat ou la rengainer pour vous libérer l'usage d'une main nécessite une action de mouvement. En effectuant cette action, vous activez ou désactivez l'arme. Cette action s'applique également aux objets semblables aux armes et rapidement accessibles, tels que des télécommandes et la plupart des outils ou senseurs que vous portez et utilisez avec une main. Si l'arme ou l'objet qui ressemble à une arme est rangé dans un sac ou difficile

d'accès, vous devez prendre le temps de récupérer l'objet rangé avant de pouvoir l'utiliser (voir Manipuler un objet plus loin).

Exception : si vous avez un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme ou un objet semblable à une arme et vous déplacer d'une distance inférieure ou égale à votre vitesse en une seule action de mouvement.

Diriger ou rediriger un effet

Certains sorts et certaines technologies vous permettent de rediriger un effet vers de nouvelles cibles ou zones. Rediriger nécessite une action de mouvement, sauf indication différente dans la description de la technologie ou du sort utilisé.

Effectuer un déplacement prudent

Vous pouvez vous déplacer avec prudence de 1,50 mètre par une action de mouvement. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité (voir page 248), même si vous vous trouvez dans une case menacée (voir page 255).

Manipuler un objet

Déplacer ou manipuler un objet nécessite généralement une action de mouvement. Grâce à cette action, on peut également récupérer un objet rangé, ranger un objet, ramasser un objet, déplacer un objet lourd ou ouvrir une porte.

Ramper

Vous pouvez ramper sur 1,50 mètre par une action de mouvement. On considère qu'un personnage qui rampe est à terre.

Recharger

Sauf indication contraire, recharger est une action de mouvement qui inclut le fait de prendre une munition facilement accessible. Certaines armes nécessitent différentes actions pour les recharger ; voir la description des armes.

Se déplacer à votre vitesse

L'action de mouvement la plus simple est celle qui consiste à vous déplacer d'une distance égale ou inférieure à votre vitesse de déplacement (voir La vitesse de déplacement à la page 255 pour plus d'informations). Nombre de modes de déplacement non standards sont également effectués en accomplissant cette action, y compris le creusement (en utilisant votre vitesse de creusement naturelle, si vous en disposez), l'escalade et la nage (en utilisant la compétence d'Athlétisme ou votre vitesse d'escalade ou de nage naturelle, si vous en disposez), ou le vol (en utilisant la compétence d'Athlétisme si vous bénéficiez des effets d'un sort de vol ou d'une vitesse de vol naturelle). Voir Les autres types de déplacement à la page 258 pour plus d'informations.

Se relever

Cette action de mouvement spéciale vous permet de vous relever lorsque vous êtes à terre.

LES ACTIONS RAPIDES

Vous n'utiliserez pas souvent les actions rapides, mais elles vous servent parfois à accomplir une action beaucoup moins exigeante qu'une action de mouvement. Certaines compétences s'utilisent par une action rapide mais les pouvoirs spéciaux ne sont presque jamais des actions rapides.

Modifier votre prise

Modifier la façon dont vous tenez une arme en main (par exemple, pour manier à une main seulement une arme que vous maniez normalement à deux mains) est une action rapide.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Se mettre à terre

Se mettre à terre dans la case que vous occupez actuellement est une action rapide.

LES ACTIONS COMPLEXES

Vous devez consacrer tout votre tour à l'accomplissement d'une action complexe. Si vous effectuez une action complexe, vous ne pouvez pas faire vos actions simples, de mouvement et rapides habituelles. Les actions suivantes sont des actions complexes.

Attaquer à outrance

Vous pouvez effectuer une action complexe pour faire deux attaques, chacune avec un malus de -4 au jet d'attaque. Ces attaques peuvent être faites avec la même arme ou des armes différentes, bien que certaines armes aient une vitesse de tir si lente qu'il vous est impossible de tirer avec elle plus d'une fois lors du même round, même en effectuant une attaque à outrance. Ces armes ont la propriété spéciale peu maniable (voir page 182).

Certaines armes permettent des attaques à outrance particulières et spéciales. Par exemple, certaines armes permettent une forme d'attaque à outrance appelée mode automatique. Parfois, certaines attaques à outrance spéciales, telles que l'aptitude de classe assaut du soldat, nécessitent un entraînement spécialisé préalable pour bénéficier de leurs avantages.

Charger

Charger est une action complexe qui vous permet de vous déplacer d'une distance maximale égale au double de votre vitesse et d'effectuer une attaque au corps à corps à la fin de votre déplacement. Vous pouvez également dégainer une arme pendant votre attaque en chargeant si votre bonus de base à l'attaque est de +1 au moins.

Charger impose des restrictions sévères quant à la façon de vous déplacer. Vous devez vous déplacer de 3 mètres (2 cases) au moins et tout votre déplacement doit se faire en ligne droite directe vers la cible désignée, en vous déplaçant en diagonale si nécessaire. La trajectoire vers l'adversaire doit être dégagée et vous devez vous déplacer vers la case la plus proche de votre case de départ et depuis laquelle vous pouvez attaquer votre adversaire. Si cette case est occupée ou bloquée, vous ne pouvez pas charger. Si l'une des lignes tirées depuis votre case de départ vers la case d'arrivée traverse une case qui bloque le déplacement, le ralentit (telle qu'un terrain difficile) ou contient une créature (même un allié), vous ne pouvez pas charger. Vous pouvez toujours traverser les cases occupées par des créatures sans défense pendant une charge. Si vous n'avez aucune ligne de vue (voir page 271) sur l'adversaire au début de votre tour, vous ne pouvez pas le charger.

Attaquer en chargeant : après votre déplacement, vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque au corps à corps. Vous subissez un malus de -2 au jet d'attaque et un malus de -2 à votre CA jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez plus vous déplacer après cette attaque. Certaines classes, notamment le solarien et le soldat, octroient des aptitudes qui modifient les attaques en chargeant.

Combattre sur la défensive

Vous pouvez combattre sur la défensive lorsque vous attaquez par une action complexe. Le cas échéant, vous subissez un malus de -4 à toutes les attaques lors de ce round (en plus des malus normalement infligés lorsque vous effectuez une attaque à outrance) pour bénéficier d'un bonus de +2 à votre CA jusqu'au début de votre prochain tour.

Courir

Vous pouvez courir par une action complexe. Lorsque vous courez, vous pouvez vous déplacer en ligne droite d'une distance égale ou inférieure à quatre fois votre vitesse. Vous obtenez l'état pris au dépourvu

et vous ne pouvez pas courir si vous devez traverser un terrain difficile ou si vous ne pouvez pas voir où vous allez. Courir provoque des attaques d'opportunité (voir plus haut). Vous pouvez courir pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Constitution. Voir la page 258 pour les informations sur la course sur longue distance.

Donner le coup de grâce

Par une action complexe, vous pouvez porter une attaque spéciale appelée coup de grâce sur un adversaire sans défense adjacent. Vous réussissez automatiquement cette attaque et infligez un coup critique. Si la cible survit aux dégâts, elle doit réussir un jet de Vigueur ($DD = 10 + \text{votre niveau ou FP}$) pour ne pas mourir. Quoi qu'il en soit, si la cible est immunisée contre les coups critiques, le coup de grâce n'inflige pas de dégâts ou d'effets critiques, elle n'oblige pas non plus la cible à réussir un jet de sauvegarde pour ne pas mourir.

Se replier

Se replier d'un combat au corps à corps est une action complexe. Lorsque vous vous repliez, vous pouvez vous déplacer au double de votre vitesse. La case dans laquelle vous commencez votre déplacement n'est pas considérée comme étant menacée par les adversaires que vous pouvez voir et les ennemis visibles ne peuvent donc pas faire d'attaques d'opportunité contre vous lorsque vous quittez cette case. Les ennemis invisibles peuvent toujours faire leurs attaques d'opportunité contre vous et vous ne pouvez pas vous replier d'un combat si vous êtes aveuglé ou si vous ne disposez d'aucun autre moyen de perception particulier (tel que la vision aveugle).

Si, pendant le processus de repli, vous quittez une case menacée autre que celle dans laquelle vous avez commencé votre déplacement, les ennemis peuvent faire leurs attaques d'opportunité normalement. Voir Effectuer une attaque d'opportunité, plus loin, pour plus d'informations.

LES RÉACTIONS

Une réaction est une action spéciale que vous pouvez effectuer même lorsque ce n'est pas votre tour de jouer, mais uniquement après que se soit produit un déclencheur défini et concret. Vous ne pouvez pas utiliser une réaction avant la première fois où vous agissez lors d'un combat. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule réaction par round ; vous récupérez l'utilisation de votre réaction au début de votre tour.

Sauf indication contraire dans leurs descriptions, les réactions purement défensives interrompent l'action qui les déclenche : résolvez la réaction en premier puis l'action qui l'a déclenchée. Sinon, résolvez la réaction immédiatement après l'action qui l'a déclenchée.

Les possibilités de réactions s'obtiennent grâce aux dons, aux objets magiques et aux aptitudes de classe, mais une attaque d'opportunité est une réaction que tous les personnages, sans exception, peuvent faire.

Effectuer une attaque d'opportunité

Une attaque d'opportunité est une attaque au corps à corps spéciale que vous effectuez contre une cible que vous menacez (généralement un adversaire adjacent), même quand ce n'est pas votre tour de jouer. Voir L'allonge et les cases menacées à la page 255 pour plus d'informations sur cette menace. Vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire dans l'un de ces trois cas :

- Quand vous menacez une case et qu'un adversaire quitte cette case autrement qu'en effectuant un déplacement prudent (voir page 247) ou l'action de repli (voir plus haut), vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre lui.
- Quand un adversaire dans une case que vous menacez effectue une attaque à distance, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre lui.

LES ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ



#1 : Altronus peut s'approcher de cette façon sans provoquer d'attaques d'opportunité car il ne traverse aucune case menacée par le ksarik (qui a une allonge de 3 mètres) ou le goblin.

#2 : Si Altronus se rapproche de cette façon, il provoque deux attaques d'opportunité car il traverse une case menacée par les deux créatures.

#3 : Navasi s'éloigne en utilisant l'action de repli. Par conséquent, la première case qu'elle quitte n'est pas menacée et elle peut donc s'éloigner du goblin sans risque, mais quand elle quitte la deuxième case, elle provoque une attaque d'opportunité du ksarik (qui a une allonge de 3 mètres). Elle pourrait, à la place, limiter son déplacement à un déplacement prudent par une action de mouvement, et éviter ainsi toutes les attaques d'opportunité.

❶ Quand l'adversaire dans une case que vous menacez lance un sort ou utilise un pouvoir magique, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre lui. Cependant, la description de certains sorts ou pouvoirs magiques précise qu'ils ne provoquent pas d'attaques d'opportunités, vérifiez donc si l'ennemi a bien provoqué votre réaction avant de l'effectuer.

Les attaques d'opportunité sont toujours résolues avant l'action qui les déclenche. L'attaque d'opportunité n'inflige aucun malus particulier au jet d'attaque effectué lors d'un round où vous avez aussi fait une attaque à outrance, mais vous subissez les autres éventuels malus à l'attaque qui s'appliquent normalement à toutes vos attaques. Effectuer une attaque d'opportunité n'affecte pas votre capacité à porter des attaques normalement lorsque vient votre tour de jouer.

AUTRES ACTIONS

Les actions suivantes sont importantes mais utilisées moins souvent.

Lâcher un objet

Vous pouvez lâcher un ou plusieurs objet(s) que vous tenez, qui tombe(nt) alors dans votre case ou une case adjacente, quand vous le souhaitez lorsque vous effectuez vos actions.

Préparer une action

Vous pouvez préparer le moment où vous agirez par une action simple quand un certain déclencheur se produit. Sélectionnez une action simple, de mouvement ou rapide, et un déclencheur. Vous effectuez l'action sélectionnée lorsque se déclenche la chose annoncée. Ceci change l'ordre de votre tour lors du décompte de l'initiative pour le reste du combat. Si vous avez utilisé une réaction lors du tour précédent puis que vous décidez de préparer une action, vous récupérez toujours votre réaction au début de votre tour initial, et non quand vous effectuez votre action préparée.

Si votre action préparée est purement défensive (par exemple, vous choisissez l'action de défense totale alors qu'un adversaire en face de vous vous tire dessus), elle a lieu juste avant l'évènement qui l'a déclenchée. Si l'action préparée n'est pas une action purement défensive

(par exemple, si vous tirez sur un adversaire qui vous tire dessus), l'action se déroule juste après l'évènement déclencheur. Si vient votre tour et que vous n'avez pas encore accompli votre action préparée, vous n'avez pas l'occasion de faire l'action préparée (mais vous pouvez préparer de nouveau la même action).

Railler en combat

Lorsque vous tentez effectivement de convaincre quelqu'un en utilisant une compétence, vous devez utiliser des actions, mais les railleries et les bons mots forment l'une des principales caractéristiques des histoires de science fantasy et le jeu ne saurait se dérouler naturellement s'il n'était possible de parler que dans l'ordre d'initiative. Vous pouvez donc parler pendant une période de temps raisonnable selon le MJ, sans effectuer aucune de vos actions et même si ce n'est pas votre tour.

Retarder

Si vous ne savez pas quoi faire lorsque vient votre tour de jouer, vous pouvez retarder vos actions pour agir après le tour d'un autre personnage. Vous devez déclarer que vous retardez votre action avant d'agir quand vient votre tour (et vous ne faites aucune des actions de votre tour en faisant ceci). Après le tour d'une créature dans l'ordre d'initiative, vous pouvez jouer le vôtre en arrêtant de retarder votre action. Ceci change l'ordre de votre tour lors du décompte de l'initiative pour le reste du combat. Si vous avez utilisé une réaction lors du tour précédent puis que vous décidez de retarder vos actions, vous récupérez toujours votre réaction au début de votre tour initial, et non quand vous effectuez vos actions retardées.

Utiliser une compétence

Tout comme l'utilisation des compétences dans diverses circonstances, l'utilisation d'une compétence en combat nécessite le plus souvent (mais pas toujours) de faire une action. L'action nécessaire quand on utilise une compétence dépend de celle-ci et de la tâche que vous essayez d'accomplir. Les descriptions des compétences au chapitre 5 présentent un certain nombre de tâches courantes que l'on peut accomplir avec chaque compétence et quels types d'actions elles nécessitent, le cas échéant.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

BLESSURES ET MORT

Vos points de vie (PV) mesurent la difficulté pour vous tuer. Quel que soit le nombre de points de vie que vous perdez, vous n'êtes aucunement gêné tant que le nombre de vos PV ne tombe pas à 0. De plus, vous avez des points d'endurance (PE) qui fonctionnent comme des points de vie mais se récupèrent plus facilement, et des points de persévérance (PP) que vous pouvez utiliser pour vous protéger d'une mort certaine. Voir la page 22 pour plus d'informations sur les points de persévérance.

SUBIR DES DÉGÂTS

La façon la plus courante de se faire mal consiste à subir des dégâts et à perdre des PE ou des PV.

Les points d'endurance

Les PE représentent votre capacité à encaisser les coups violents sans en subir toute la violence ou à supporter la douleur de certaines attaques grâce à votre seule robustesse. Ils font office d'amortisseurs qui absorbent les dégâts avant que ceux-ci ne soient défalqués de vos PV. Quand vous subissez des dégâts, vous perdez d'abord des PE, puis vous soustrayez les dégâts en surplus de vos PV. Si une créature n'a pas ou plus de PE, les dégâts sont directement défalqués de ses PV.

Les points de vie

Les PV mesurent votre capacité à continuer d'agir tout en subissant des dégâts physiques. Ne plus avoir de PV peut s'avérer mortel.

Les effets des dégâts sur les points de vie

Les dégâts ne vous affectent pas outre mesure tant que votre nombre actuel de PV n'est pas à 0. Si vous subissez un montant de dégâts égal ou supérieur au nombre de PV qu'il vous reste, vos PV sont réduits à 0, vous tombez inconscient et vous êtes agonisant. Peu importe le nombre de PE que vous récupérez par la suite (voir page 251) si vous n'avez plus de PV. Votre nombre de PV ne peut pas descendre en dessous de 0.

Supposons, par exemple, que Navasi a 17 PV et 1 PE. Elle subit 12 dégâts, il lui reste donc à présent 6 PV, 0 PE et elle peut continuer à agir normalement. Lors du tour suivant d'un ennemi, celui-ci lui inflige 15 dégâts, ce qui réduit à 0 les PV de Navasi. Elle tombe inconsciente, agonisante.

Les dégâts massifs

Si vous subissez des dégâts d'une seule attaque, qu'ils réduisent vos PV à 0 et qu'il reste des dégâts excédentaires, vous mourez instantanément si le nombre de dégâts restants est égal ou supérieur à votre maximum de PV. Vous mourez si vous subissez des dégâts d'une seule attaque d'un montant égal ou supérieur à votre maximum de PV alors que vous êtes actuellement à 0 PV.

Supposons, par exemple, que Navasi a un maximum de 22 PV mais qu'il ne lui reste actuellement que 5 PV et 0 PE. Un ennemi lui inflige 30 dégâts. Les PV de Navasi sont réduits à 0, mais il reste 25 dégâts excédentaires. Navasi meurt car ce montant de dégâts est supérieur à son maximum de PV.

AGONISANT

Vous êtes agonisant si vos PV tombent à 0. Vous tombez immédiatement inconscient et ne pouvez plus faire aucune action.

Tant que vous êtes agonisant, vous perdez 1 point de persévérance chaque round à la fin de votre tour. (Si vos PV sont tombés à 0 durant votre tour, à cause d'une attaque d'opportunité que vous avez provoquée, par exemple, vous perdez un point de persévérance à la fin de votre prochain tour seulement.) Ce processus se poursuit jusqu'au moment où vous mourez ou jusqu'au moment vous parvenez à vous stabiliser (voir *Se stabiliser*, plus loin).

MORT

Quand votre total de PV tombe à 0, vous mourez si votre état n'est pas stabilisé et qu'il ne vous reste plus aucun point de persévérance mais que vous devriez en perdre pour une raison ou une autre. Si vous avez 0 PP quand vous êtes réduit pour la première fois à 0 point de vie, vous avez 1 round pour vous soigner ou vous stabiliser. Vous mourez si vous n'avez pas été soigné ou si vous ne vous êtes pas stabilisé à la fin de votre tour lors du round suivant (voir page 276 pour plus d'informations sur l'état mort).

Vous pouvez également mourir en subissant un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de caractéristique égal à votre valeur de Constitution ou en possédant un nombre de niveaux négatifs égal à votre niveau de personnage (voir page 252).

Il existe toutefois des formes de magie ou de technologie particulièrement puissantes capables de ramener à la vie un personnage mort. C'est le cas des sorts de niveau 4 *guérison mystique* et *rappel à la vie*.

La mort des monstres et des PNJ

La plupart des monstres et des PNJ n'ont pas de PP, la mort et les blessures fonctionnent donc différemment dans leur cas. Un monstre ou un PNJ réduit à 0 PV est mort, sauf si le dernier montant de dégâts subis était des dégâts non létaux (voir page 252), auquel cas il est inconscient. Si la mort ou la survie d'un monstre s'avèrent importantes, si vous souhaitez capturer la créature vivante par exemple, le MJ peut décider qu'un monstre réduit à 0 point de vie ou moins en subissant des dégâts létaux meurt au bout de 3 rounds, à moins qu'il ne subisse des dégâts supplémentaires ou ne reçoive des soins. Si un monstre ou un PNJ a des points de persévérance, c'est le MJ qui décide si le monstre meurt lorsque ses PV tombent à 0 ou si les règles normales sur la mort et l'état agonisant s'appliquent dans son cas.

SE STABILISER

Une créature agonisante peut se stabiliser de plusieurs manières différentes, notamment grâce aux premiers secours, aux soins et à la dépense de points de persévérance. Une fois stabilisé, vous n'êtes plus agonisant et vous ne perdez plus de points de persévérance, mais vous restez à 0 point de vie et inconscient.

Les premiers secours

Vous pouvez stabiliser une créature agonisante et mettre un terme à sa perte de PP en réussissant un test de Médecine DD 15.

Les soins

Vous pouvez stabiliser une créature agonisante et mettre un terme à sa perte de PP en lui apportant n'importe quels types de soins, tels qu'un sort de *stabilisation*. Quand une créature agonisante remonte à 1 point de vie ou plus, elle reprend conscience et peut agir normalement à nouveau, comme si son nombre de PV n'avait jamais été réduit à 0.

Utiliser des points de persévérance

Si vous êtes agonisant et qu'il vous reste suffisamment de points de persévérance, vous pouvez les utiliser pour vous stabiliser. Si vous êtes stabilisé, vous pouvez utiliser des PP pour reprendre conscience et poursuivre le combat (voir plus loin).

Se stabiliser

Si vous êtes agonisant et s'il vous reste suffisamment de points de persévérance, vous pouvez en dépenser un nombre égal au quart de votre maximum (minimum 1 PP, maximum 3 PP) lors de votre tour pour vous stabiliser immédiatement. Vous n'êtes dès lors plus agonisant mais vous restez inconscient avec 0 point de vie. S'il ne vous reste plus assez de points de

persévérance, vous ne pouvez pas utiliser cette option et vous continuez de perdre des PP en appliquant les règles normales de l'état agonisant.

Poursuivre le combat

Si vous êtes stabilisé et s'il vous reste suffisamment de points de persévérance, ou si vous avez perdu connaissance à cause de dégâts non létaux (voir page 252), vous pouvez dépenser 1 PP au début de votre tour pour récupérer 1 PV. Vous n'êtes dès lors plus agonisant, vous reprenez immédiatement vos esprits et pouvez agir normalement et jouer votre tour. Vous pouvez dépenser des PP pour récupérer des PV uniquement si vous avez 0 point de vie et que vous êtes stabilisé, et vous ne pouvez pas récupérer plus de 1 point de vie de cette façon. Vous ne pouvez pas dépenser des PP pour vous stabiliser et pour poursuivre le combat lors d'un même round.

La stabilité à long terme

Si vous êtes inconscient et stabilisé, mais qu'il ne vous reste pas assez de PP pour poursuivre le combat, il y a une chance que vous parveniez à récupérer par vous-même. Au bout d'une heure, vous devez effectuer un test de Constitution (voir Les tests de caractéristique à la page 242). Si le résultat est égal ou supérieur à 20, vous récupérez 1 point de vie et reprenez conscience. Si le résultat du test est égal ou supérieur à 10 mais inférieur à 20, vous ne récupérez pas de point de vie mais restez stabilisé et vous devez effectuer un autre test de Constitution une heure plus tard. Si le résultat du test est égal ou inférieur à 9, vous mourez. Vous devez continuer à faire un test de Constitution une fois par heure jusqu'à reprendre conscience ou mourir. Au bout de 8 heures, si vous n'avez pas repris conscience ou si vous n'avez pas succombé, vous reprenez vos esprits et vous récupérez 1 point de vie par niveau de personnage, comme si vous aviez bénéficié d'une bonne nuit de repos (voir Récupérer des PV naturellement, plus loin).

Si un soigneur ou un toubib s'occupe de vous lorsque vous êtes inconscient et stabilisé, il peut effectuer un test de Médecine DD 15 chaque heure avant votre test de Constitution. Si le test de Médecine est réussi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre test de Constitution et, si le résultat de votre test de Constitution est inférieur à 10, vous considérez qu'il est de 10 au minimum.

RÉSULTAT DU TEST DE CONSTITUTION

CONSÉQUENCE

20 ou plus	Récupère 1 PV, reprend connaissance
10 à 19	Reste stabilisé, effectuez un nouveau test dans 1 heure
9 ou moins	Meurt

SUBIR DES DÉGÂTS EN ÉTANT AGONISANT OU STABILISÉ

Lorsque vous êtes agonisant, s'il vous reste des PE, les dégâts que vous subissez continuent de les réduire en premier. Chaque round, la première fois que vous subissez des dégâts sur vos PV (que ce soit à cause d'une attaque ou de dégâts continus, tels que ceux d'un effet d'hémorragie), vous perdez 1 point de persévérance. N'importe quand après ça au cours du round, si une unique source (telle qu'une attaque) inflige des dégâts sur vos PV d'un montant supérieur à la moitié de votre maximum de PV mais inférieur à ce maximum, vous perdez 1 PP supplémentaire. Comme indiqué précédemment, s'il vous faut perdre des PP mais qu'il ne vous en reste aucun, vous mourez instantanément. Si une unique attaque vous inflige des dégâts dont le montant est égal ou supérieur à votre maximum de PV, vous mourez aussi instantanément.

Si vous subissez des dégâts en étant inconscient mais stabilisé, vous êtes de nouveau agonisant et vous n'êtes plus stabilisé.

SE SOIGNER

Après avoir subi des dégâts, vous pouvez récupérer des PV en guérissant naturellement ou grâce à des soins magiques ou technologiques. Vous ne pouvez pas récupérer plus de PV que votre total maximum.

Récupérer des points d'endurance

Vous pouvez récupérer tous vos PE en dépensant 1 PP et en vous reposant pendant 10 minutes ininterrompues. Après une nuit entière de repos (8 heures de sommeil au moins), vous récupérez vos PE automatiquement. Certains pouvoirs spéciaux vous permettent également de récupérer des PE.

Récupérer des points de vie naturellement

Vous récupérez 1 PV par niveau de personnage après une nuit entière de repos. Toute interruption conséquente de ce repos vous empêche de guérir pour cette nuit.

Si vous restez au lit pendant 24 heures d'affilée, vous récupérez 2 PV par niveau de personnage.

Soins magiques et technologiques

Divers pouvoirs, appareils et sorts permettent de récupérer des PV ou d'augmenter votre rythme de récupération naturelle. Sauf indication contraire, ces types de soins permettent de récupérer des PV uniquement, pas des PE.

Limites de récupération

Vous ne pouvez jamais récupérer plus de PV que ceux que vous avez perdus et votre montant actuel de PV ne peut jamais dépasser votre total maximum de PV. Vous ne pouvez pas non plus récupérer plus de PE que ceux que vous avez perdus ou élever votre montant actuel de PE au-delà de votre total maximum de PE.

Soigner les affaiblissements temporaires de caractéristique

Les affaiblissements temporaires de caractéristique se soignent au rythme de 1 point par nuit de repos (8 heures) et par valeur de caractéristique affectée. 24 heures complètes passées au lit permettent de récupérer 2 points par valeur de caractéristique affectée. Les diminutions permanentes de caractéristique ne se soignent pas naturellement. Voir Les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique et les niveaux négatifs, à la page 252, pour plus d'informations.

LES POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Certains effets, tels que les champs de force, vous octroient des PV temporaires. Ces PV s'ajoutent à vos PV et vos PE actuels, et les dégâts que vous subissez sont d'abord soustraits de ces PV temporaires. Les dégâts en surplus de ces PV temporaires sont déduits de vos PE (puis de vos PV actuels) comme à l'accoutumée. Si l'effet qui octroie les PV temporaires se termine ou est contré, les PV temporaires restants disparaissent.

Quand les PV temporaires sont perdus, il est impossible de les récupérer ou de les soigner comme peuvent l'être les PV ou les PE normaux d'un personnage, même si certaines sources de PV temporaires appliquent leurs propres règles sur la façon de récupérer des PV temporaires perdus.

LES DÉGÂTS NON LÉTAUX

Les dégâts non létaux représentent les coups qui peuvent vous faire perdre connaissance au lieu de vous tuer. Certaines armes infligent des dégâts non létaux uniquement, tandis que d'autres peuvent être réglées de façon à ce qu'elles infligent des dégâts non létaux en temps voulu. Vous pouvez infliger des dégâts létaux avec une arme non létale et vice versa.

Infliger des dégâts non létaux

La plupart des attaques qui infligent des dégâts non létaux fonctionnent comme toutes les autres attaques et elles infligent des dégâts à vos PE ou vos PV comme à l'accoutumée. Toutefois, quand des dégâts non létaux devraient réduire à 0 ou moins vos PV, ceux-ci sont réduits à 0 exactement et vous tombez inconscient, mais vous êtes stabilisé et non agonisant.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Infliger des dégâts létaux avec une arme qui inflige des dégâts non létaux

Vous pouvez utiliser une arme qui inflige des dégâts non létaux pour infliger des dégâts létaux à la place mais vous subissez un malus de -4 à votre jet d'attaque.

Infliger des dégâts non létaux avec une arme qui inflige des dégâts létaux

Vous pouvez utiliser une arme qui inflige des dégâts létaux pour infliger des dégâts non létaux à la place mais vous subissez un malus de -4 à votre jet d'attaque.

LES AFFAIBLISSEMENTS TEMPORAIRES, LES MALUS, LES DIMINUTIONS PERMANENTES DE CARACTÉRISTIQUES ET LES NIVEAUX NÉGATIFS

Certaines attaques ou effets nocifs de monstres affaiblissent ou diminuent directement une ou plusieurs des valeurs de caractéristique d'un personnage ou infligent des niveaux négatifs. Si vous subissez une diminution permanente de caractéristique ou des niveaux négatifs, il est possible que vous ne remplissiez plus les conditions d'acquisition de certains dons ou pouvoirs et, le cas échéant, vous ne pouvez plus les utiliser.

Les affaiblissements temporaires de caractéristique

Certains monstres peuvent provoquer des affaiblissements temporaires de caractéristique qui réduisent une ou plusieurs de vos valeurs de caractéristique. Ces affaiblissements peuvent s'accumuler rapidement et vous devez donc noter le total des affaiblissements temporaires que chacune de vos caractéristiques a subis.

Tous les 2 dégâts infligés à l'une de vos valeurs de caractéristique, réduisez de 1 votre modificateur de caractéristique en ce qui concerne les compétences et autres statistiques qu'elle affecte. Si l'affaiblissement temporaire total d'une caractéristique est égal à sa valeur, la caractéristique ne peut plus être affaiblie mais vous tombez inconscient et le reste tant que le montant des affaiblissements temporaires est supérieur ou égal à votre valeur. Toutefois, si vous subissez un affaiblissement temporaire de Constitution égal à votre valeur dans cette caractéristique, vous mourez immédiatement.

Vous soignez les affaiblissements temporaires sur chaque valeur de vos caractéristiques au rythme de 1 point par jour. Certains sorts tels que *restauration partielle* peuvent également soigner les affaiblissements temporaires de caractéristique.

Les réductions des modificateurs de vos valeurs de caractéristique infligées par des affaiblissements temporaires affectent les tests de compétence et de caractéristique associés aux valeurs réduites, ainsi que le DD des sorts et autres pouvoirs basés sur cette valeur. Si un affaiblissement temporaire réduit la valeur de votre caractéristique essentielle, vous perdez également 1 PP tous les 2 dégâts que votre valeur de caractéristique a subis. Les sections ci-dessous décrivent les autres jets affectés par un modificateur réduit.

Force : les jets d'attaque basés sur la Force (généralement au corps à corps ou avec une arme de jet) et les jets de dégâts des armes basés sur la Force (généralement au corps à corps ou avec une arme de jet).

Dextérité : la classe d'armure, les jets d'attaque basés sur la Dextérité (généralement à distance), les jets de dégâts des armes basés sur la Dextérité, les tests d'initiative et les jets de Réflexes.

Constitution : les jets de Vigueur. Vous perdez également un nombre de PE égal à votre niveau tous les 2 dégâts infligés à votre Constitution. Par exemple, si vous êtes de niveau 4 et que vous avez subi un affaiblissement temporaire de 5 en Constitution, vous perdez 8 PE.

Sagesse : les jets de Volonté.

Les malus aux caractéristiques

Il peut arriver que vous subissiez un malus sur un test ou une valeur de caractéristique, et non un affaiblissement temporaire. Ces malus affectent votre modificateur de la même façon qu'un affaiblissement temporaire. Ils sont provisoires et vous ne pouvez pas tomber inconscient ou être agonisant à cause d'eux.

Les diminutions permanentes de caractéristique

Plus graves que les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes réduisent de manière permanente vos valeurs de caractéristique. Notez qu'une diminution permanente affecte votre valeur directement au lieu de réduire votre modificateur. Ainsi, une diminution permanente d'une valeur de caractéristique de 1 change votre modificateur si la valeur initiale de votre caractéristique était paire mais pas si elle était impaire. Modifiez toutes les statistiques associées à la nouvelle valeur de la caractéristique. Cela peut vous faire perdre des rangs de compétence, ainsi que des points de persévérance, des PE et autres bonus conférés par une valeur de caractéristique élevée. Si vous subissez une diminution permanente de caractéristique au milieu d'un combat, le MJ peut vous autoriser à la considérer comme un affaiblissement temporaire le temps du combat pour ne pas que vous ralentissiez le jeu en recalculant vos statistiques. Une diminution permanente de caractéristique ne se soigne pas naturellement mais un sort de *restauration* peut en venir à bout.

En général, vous tombez inconscient si une diminution permanente réduit une de vos valeurs de caractéristique à 0. Si cette valeur est la Constitution, vous mourez immédiatement.

Les niveaux négatifs

Si vous possédez 1 niveau négatif ou plus, vous subissez certains malus et pouvez même mourir. Pour chaque niveau négatif que vous possédez, vous subissez un malus cumulatif de -1 sur vos tests de caractéristique, votre CA, vos jets d'attaque (y compris vos manœuvres offensives), vos jets de sauvegarde et vos tests de compétence. De plus, vous réduisez de 5 vos montants maximums et actuels de PV et de PE par niveau négatif que vous possédez. On considère également que votre niveau est réduit de 1 en ce qui concerne les variables qui dépendent du niveau (telles que l'incantation) pour chaque niveau négatif que vous possédez. Si vous êtes un lanceur de sorts, les niveaux négatifs ne vous font pas perdre d'emplacements de sort. Vous mourez si vous avez autant de niveaux négatifs que votre niveau de personnage total (ou le FP dans le cas des monstres).

Les niveaux négatifs sont provisoires, sauf si l'effet qui les inflige précise leur permanence. Si vous possédez des niveaux négatifs provisoires, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde chaque jour pour les supprimer. Le DD est le même que celui de l'effet qui les a infligés. Si vous possédez des niveaux négatifs infligés par plusieurs sources, vous devez effectuer un jet de sauvegarde distinct pour supprimer les niveaux négatifs provenant de chaque source.

Si un effet inflige des niveaux négatifs permanents, ils sont considérés comme des niveaux négatifs provisoires mais vous ne pouvez pas effectuer un jet de sauvegarde chaque jour pour les supprimer. On peut supprimer les niveaux négatifs permanents par le biais de sorts comme *restauration*. Si vous mourez, les niveaux négatifs permanents perdurent, même si vous êtes ramené à la vie. Si vous possédez un nombre de niveaux négatifs permanents égal à votre nombre total de niveaux de classe (ou au FP dans le cas des monstres) et que vous êtes ramené à la vie par le biais de sorts tels que *guérison mystique* ou *rappel à la vie*, vous restez vivant pendant 3 rounds mais vous mourez à nouveau si vous ne bénéficiez pas également entre-temps d'un sort de *restauration* ou d'un effet similaire.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Plusieurs facteurs peuvent influencer le combat ou vous conférer des modificateurs aux jets d'attaque ou aux autres statistiques.

LE CAMOUFLAGE

Généré par diverses sources telles que de la fumée épaisse ou une position particulière sur le champ de bataille, le camouflage réduit la précision des sens et impose une chance de rater ses attaques. Lorsque vous bénéficiez d'un camouflage, vos ennemis peinent à vous voir distinctement. Ceci peut être dû à votre position sur le champ de bataille ou à un autre effet qui complique les tentatives de vos ennemis pour vous percevoir et pour réussir leurs attaques contre vous.

Pour déterminer si vous bénéficiez ou non d'un camouflage contre l'attaque à distance d'une créature, choisissez un coin de la case occupée par l'ennemi. Si l'une des lignes tirées entre ce coin et tous les coins de votre case traverse une case qui offre un camouflage ou longe le bord d'une telle case, vous bénéficiez effectivement d'un camouflage. Utilisez aussi ces règles quand une créature effectue une attaque au corps à corps contre une cible qui n'est pas adjacente à elle.

Quand une créature effectue une attaque au corps à corps contre une cible adjacente, cette cible bénéficie d'un camouflage si la case qu'elle occupe est entièrement située dans un effet offrant un camouflage.

De plus, certains effets offrent un camouflage contre toutes les attaques, qu'il existe ou non un véritable camouflage à proximité.

Les chances de rater imposées par un camouflage

Un camouflage confère à la victime d'une attaque réussie des chances que son agresseur le rate tout de même. Ce sont les chances de rater. Normalement, les chances de rater imposées par un camouflage sont de 20 %. Effectuez l'attaque normalement ; si la créature qui attaque touche sa cible, celle-ci doit obtenir un 20 ou moins avec

un d100 (voir page 513) pour éviter que l'attaque ne la touche. La présence de plusieurs camouflages n'augmente pas ces chances de rater.

Les divers degrés de camouflage

Certaines situations peuvent augmenter ou diminuer les chances de rater normalement imposées par un camouflage typique. Le cas échéant, c'est le MJ qui détermine le degré de camouflage dont bénéficie un personnage.

Le camouflage total

Si une créature a une ligne d'effet sur vous mais pas une ligne de vue (voir page 271), vous bénéficiez d'un camouflage total. Un ennemi ne peut pas vous attaquer quand vous bénéficiez d'un camouflage total, mais il peut attaquer une case en supposant que vous l'occupez. Une attaque réussie sur une case occupée par un ennemi bénéficiant d'un camouflage total a 50 % de chances de rater (au lieu de 20 %).

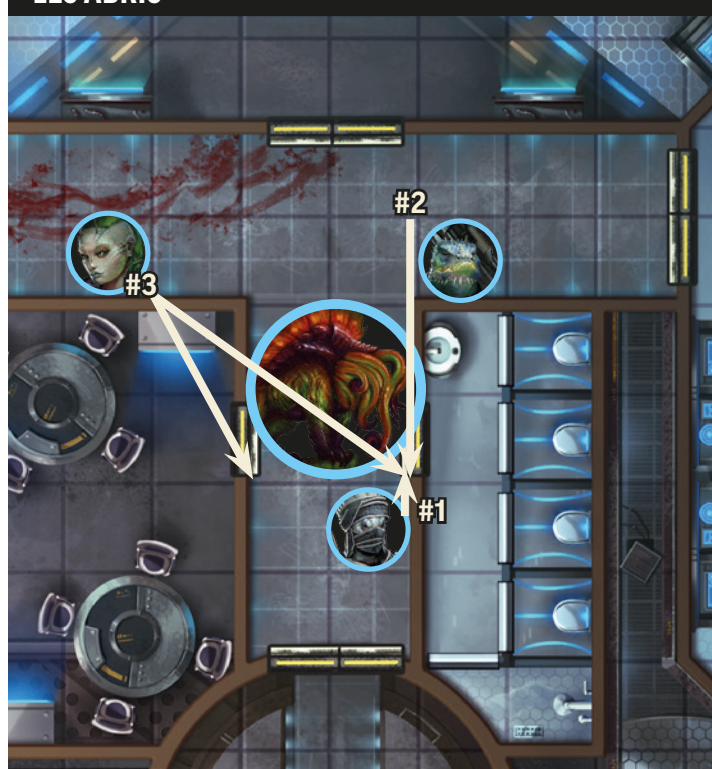
Ignorer le camouflage

Le camouflage peut s'avérer inefficace. Une lumière réduite ou l'obscurité ne confère aucun camouflage contre les créatures dotées de la vision dans le noir. Les créatures dotées de la vision nocturne considèrent les sites faiblement éclairés comme s'ils étaient convenablement éclairés.

LES ABRIS

Un abri ne réduit ou ne bloque pas nécessairement le champ de perception mais il augmente la difficulté des attaques effectuées contre vous. Pour déterminer si votre cible bénéficie d'un abri ou non contre votre attaque, choisissez un coin de votre case. Si une des lignes tirées depuis ce coin vers les quatre coins de la case occupée par votre cible traverse une case ou longe le bord d'une case qui bloque la ligne

LES ABRIS



#1 : Altronus est adjacent au ksarik et rien ne l'empêche de l'atteindre. Le ksarik ne bénéficie pas d'un abri contre lui mais lui non plus ne bénéficie pas d'un abri contre le ksarik. Si Altronus attaque à distance le ksarik, il provoque une attaque d'opportunité de sa part.

#2 : Obozaya est adjacente au ksarik mais les lignes partant de l'un des coins de sa case, quel que soit celui qu'elle choisit, vers les quatre coins de la case du ksarik traversent ou longent le bord d'un mur. Le ksarik bénéficie donc d'un abri contre elle et elle bénéficie elle aussi d'un abri contre lui. Elle peut donc l'attaquer à distance sans provoquer d'attaque d'opportunité de sa part.

#3 : Raia attaque à distance et, quel que soit le coin qu'elle choisit, certaines lignes qui en partent traversent une surface solide, ce qui signifie que le ksarik bénéficie d'un abri contre ses attaques.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LA PRISE EN TENAILLE



#1: Altronus et Raia prennent en tenaille le kсарik car ils peuvent tracer une ligne de l'un vers l'autre qui traverse les côtés opposés du kсарik. Altronus et Raia bénéficient tous deux du bonus de +2 aux jets d'attaque effectués contre le kсарik.

#2: Obozaya ne prend pas le kсарik en tenaille car elle ne peut pas tracer une ligne vers Altronus ou Raia qui traverse les côtés opposés du kсарik. Obozaya ne peut pas tracer une ligne vers Navasi car celle-ci n'est pas adjacente au kсарik et ne le menace pas.

#3: Le kсарik a une allonge et menace donc Navasi. Le goblin de l'espace et le kсарik prennent Navasi en tenaille car ils peuvent tracer une ligne entre eux qui traverse les bords opposés de la case de Navasi. Si le kсарik n'avait pas d'allonge suffisante pour menacer Navasi, lui et le goblin de l'espace n'auraient pas pu la prendre en tenaille.

d'effet ou offre un abri, ou traverse une case occupée par une créature, la cible bénéficie alors d'un abri. Un abri vous confère un bonus de +4 à la CA et un bonus de +2 aux jets de Réflexes contre les attaques provenant de l'autre côté de l'abri dont vous bénéficiez. Remarquez que les effets de type étendue contournent les angles et annulent ces bonus.

Abri et attaques d'opportunité

Si vous bénéficiez d'un abri par rapport à un ennemi, celui-ci ne peut pas porter une attaque d'opportunité contre vous.

Abri et obstacles bas

Un obstacle bas (c'est-à-dire un mur qui fait la moitié de votre taille) offre un abri mais uniquement aux créatures dans un rayon de 9 mètres (6 cases). L'attaquant ignore l'abri s'il est plus proche de l'obstacle que sa cible.

Abri mou

Les créatures, même les ennemis, situées entre vous et la source d'un effet offrent un abri contre les attaques à distance, ce qui vous confère un bonus de +4 à la CA. Quoi qu'il en soit, un abri mou n'offre aucun bonus aux jets de Réflexes et ne vous permet pas de faire un test de Discrétion.

Abri partiel

Si plus de la moitié de votre corps est visible, les bonus que confère un abri sont réduits à +2 à la CA et à +1 aux jets de Réflexes.

Abri amélioré

Dans certains cas, quand une cible se cache derrière une canonnière dans un mur défensif, par exemple, les abris confèrent des bonus plus élevés à la CA et aux jets de Réflexes. Dans ces situations,

les bonus normaux à la CA et aux jets de Réflexes sont doublés (ils s'élèvent donc à +8 et +4 respectivement).

Abri total

Si un ennemi n'a pas de ligne de vue sur vous (voir page 271), vous bénéficiez d'un abri total contre lui. Une créature ne peut pas en attaquer une autre qui bénéficie d'un abri total contre elle.

LA PRISE EN TENAILLE

Quand vous attaquez au corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque si votre adversaire est menacé (voir page 255) par une autre créature située sur le bord ou le coin opposé de sa case. Seule une créature qui menace l'adversaire peut conférer ce bonus et votre bonus de prise en tenaille ne peut jamais être supérieur à +2. Les créatures avec une allonge de 0 ne peuvent pas prendre un adversaire en tenaille.

Quand il y a un doute pour savoir si deux personnages prennent un adversaire en tenaille, tracez une ligne entre le centre de la case occupée par les deux attaquants. Si la ligne traverse les bords ou les coins opposés de la case de l'adversaire, c'est que celui-ci est pris en tenaille.

Exception : si une créature occupe plus d'une case, elle bénéficie du bonus de prise en tenaille si l'une des cases qu'elle occupe prend effectivement une créature en tenaille.

À TERRE

Si vous êtes étendu sur le sol, vous êtes à terre. Une fois à terre, vous subissez un malus de -4 aux jets d'attaque au corps à corps. Vous bénéficiez également d'un bonus de +4 à votre classe d'armure contre les attaques à distance mais subissez un malus de -4 à votre CA contre les attaques au corps à corps. Si vous êtes jeté à terre dans un environnement où la gravité est nulle, vous ne tombez pas mais êtes à la place en apesanteur (voir page 275).

DÉPLACEMENTS ET POSITION

Il est souvent très important de savoir où se situent toutes les créatures impliquées dans une rencontre, ainsi que la configuration du terrain et la position des objets. Les règles sur les déplacements et les positions fonctionnent au mieux lorsque vous savez où se trouve tout le monde grâce à des figurines posées sur un tapis de combat. Un tapis de combat est généralement un quadrillage composé de cases de 2,5 centimètres de côté, chacune d'elle représentant une zone de 1,50 mètre de côté. Starfinder permet l'utilisation de figurines à l'échelle 30 mm (ce qui signifie qu'une figurine représentant une créature de 1,80 mètre de haut mesure approximativement 30 mm de haut) que vous pourrez trouver sur **black-book-editions.com** ou dans un magasin de jeux près de chez vous.

Les règles suivantes couvrent les déplacements dans des environnements où la gravité est normale. Voir la page 402 pour plus d'informations sur les déplacements lorsque la gravité est nulle.

LA TAILLE ET L'ESPACE OCCUPÉ

Les créatures ont différentes tailles et peuvent occuper plusieurs cases à la fois. On utilise aussi le terme d'espace pour désigner la ou les case(s) qu'occupe une créature. Il arrive parfois qu'on classifie les objets avec ces mêmes catégories de taille.

Il existe neuf catégories de taille et chacune détermine l'espace précis qu'elle occupe. Les catégories de taille sont Infime, Minuscule, Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande, Gigantesque et Colossale.

Infime, Minuscule et Très Petite

Ces créatures occupent moins d'une case. Il peut donc se trouver plus d'une de ces créatures dans une seule case. Une créature Très Petite occupe généralement un emplacement de 75 centimètres de côté et quatre d'entre elles peuvent se rassembler sur une même case. Jusqu'à 25 créatures Minuscules ou 100 créatures Infimes peuvent occuper une seule et même case.

Petite et Moyenne

La plupart des personnages joueurs sont Petits ou Moyens et les créatures de ces catégories de taille occupent une unique case de 1,50 mètre.

Grande, Très Grande, Gigantesque et Colossale

Les créatures de ces catégories de taille occupent plus d'une case. Voir la table 8-1 : Taille des créatures à la page 256 pour plus d'informations.

L'ALLONGE ET LES CASES MENACÉES

Votre allonge est la distance à laquelle vous pouvez attaquer des ennemis en combat au corps à corps. Si vous maniez une arme de corps à corps ou pouvez par ailleurs effectuer une attaque au corps à corps (si vous disposez de vos propres armes naturelles, par exemple), vous menacez tous les emplacements dans lesquels vous pouvez attaquer au corps à corps, même si ce n'est pas votre tour (les attaques à mains nues sont une exception : si vous frappez à mains nues, vous ne menacez pas les cases autour de vous). Généralement, ceci signifie que vous menacez tous les cases adjacentes à la vôtre, y compris en diagonale. Un ennemi qui effectue certaines actions alors qu'il se trouve dans une case que vous menacez provoque une attaque d'opportunité de votre part (voir page 248).

L'allonge naturelle d'une créature désigne son allonge en combat au corps à corps lorsqu'elle ne manie pas une arme dotée de la propriété spéciale allonge. Les créatures Petites et Moyennes ont une allonge naturelle de 1,50 mètre. Lorsque vous maniez une arme dotée de la propriété spéciale allonge, vous menacez toutes les cases situées à portée d'allonge de votre arme. En général, l'allonge d'une créature Petite ou

Moyenne s'étend alors à 3 mètres. Voir la page 180 du chapitre 7 pour plus d'informations sur l'allonge, une propriété spéciale d'arme.

Les créatures qui occupent moins d'une case ont généralement une allonge naturelle de 0 mètre, ce qui signifie qu'elles ne peuvent pas atteindre les cases adjacentes avec leur allonge, à moins qu'elles utilisent des armes dotées de la propriété spéciale allonge. Elles doivent entrer dans la case d'un adversaire pour l'attaquer au corps à corps. Ce déplacement peut provoquer une attaque d'opportunité de la part de l'adversaire. Vous pouvez attaquer une chose située dans la case que vous occupez si la situation l'exige et vous pouvez donc attaquer ce type de créatures normalement. Puisqu'elles n'ont pas d'allonge naturelle, elles ne menacent pas les cases situées autour d'elles. Vous pouvez ainsi vous déplacer à côté d'elles sans provoquer d'attaques d'opportunité de leur part et elles ne peuvent pas prendre leurs ennemis en tenaille.

Les créatures qui occupent plus d'une case ont généralement une allonge naturelle de 3 mètres ou plus. Les créatures de cette taille peuvent généralement effectuer une attaque d'opportunité contre vous si vous vous rapprochez d'elle car vous devez entrer et vous déplacer à portée de son allonge avant que vous ne puissiez l'attaquer. Vous ne provoquez pas cette attaque d'opportunité si vous effectuez un déplacement prudent pour vous rapprocher. En maniant des armes dotées de la propriété spéciale allonge, de telles créatures augmentent leur allonge de 1,50 mètre.

Si votre allonge est de 3 mètres, vous menacez la deuxième case en diagonale (c'est une exception à la règle normale permettant de calculer les distances en diagonale ; voir Les diagonales à la page 256 pour plus d'informations). Si votre allonge est différente de 3 mètres, calculez normalement la portée en diagonale de votre allonge.

LA VITESSE DE DÉPLACEMENT

Votre vitesse de déplacement est la distance que vous pouvez parcourir en effectuant une unique action de mouvement. Votre vitesse de déplacement dépend avant tout de votre race et du type d'armure que vous portez, mais la magie et l'équipement peuvent aussi avoir un impact sur elle. Porter une armure lourde ou transporter une charge lourde peut réduire votre vitesse de déplacement (voir L'armure et la capacité de transport au Chapitre 7 pour plus d'informations).

Si vous effectuez deux actions de mouvement en un round (que l'on appelle parfois « double déplacement »), vous pouvez vous déplacer d'une distance égale ou inférieure au double de votre vitesse de déplacement. Si vous passez le round entier à courir (en effectuant l'action courir ; voir page 248), vous pouvez vous déplacer d'une distance égale ou inférieure au quadruple de votre vitesse de déplacement.

La vitesse au sol d'une créature indique la distance qu'elle peut parcourir sur le sol grâce aux membres de son corps. La plupart des créatures de taille Moyenne ont une vitesse au sol de 9 mètres (6 cases). Si une créature possède des vitesses de déplacement supplémentaires, comme une vitesse d'escalade ou de vol, chacune de ces vitesses est indiquée dans son profil (voir Les autres types de déplacements à la page 258). Si une règle fait référence à la vitesse sans préciser un type de déplacement particulier, elle désigne simplement le type de déplacement que vous êtes en train d'utiliser.

LES DIFFÉRENTES ÉCHELLES DE DÉPLACEMENT

Les déplacements s'effectuent selon différentes échelles que les pages suivantes décrivent. Les déplacements tactiques dans le cadre d'un combat se mesurent en mètres (ou en cases de 1,50 mètre de côté) par round. Les déplacements sur courte distance, pour explorer une zone à proximité immédiate, se mesurent généralement en mètres par minute, même si vous pouvez également gérer les déplacements en

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

rounds sur une échelle à courte distance, comme dans le cas des déplacements tactiques. Les déplacements sur longue distance, pour aller d'un site à un autre, se mesurent en kilomètres par heure ou par jour.

Les vaisseaux spatiaux utilisent leur propre échelle de déplacement pour aller de planète en planète ou de système en système, ainsi que pour les combats tactiques de vaisseaux spatiaux. Voir Le voyage spatial à la page 290 et Les combats spatiaux à la page 316 pour plus d'informations sur ces échelles de déplacement.

Les modes de déplacement

Quelles que soient les échelles de déplacement utilisées, les créatures se déplacent le plus souvent en marchant, en trotinant ou en courant.

Marcher

Un déplacement en marchant se fait à un rythme tranquille mais décidé (le plus souvent 9 mètres par round ou 4,5 kilomètres par heure pour un personnage non encombré).

Trotter

Un déplacement en trotinant se fait en petite foulée (9 kilomètres par heure environ pour un PJ non encombré). Quand vous effectuez l'action se déplacer à sa vitesse (voir page 247) pour vous déplacer lors du même round où vous accomplissez une action simple ou une autre action de mouvement, ou quand vous vous déplacez au double de votre vitesse lors d'un seul round, vous vous déplacez en trotinant.

Courir

Le rythme de course permet à un personnage de se déplacer d'une distance égale à quatre fois sa vitesse de déplacement (36 mètres par round ou 18 kilomètres par heure environ pour un PJ non encombré). Quand vous effectuez l'action courir (voir page 248), vous vous déplacez en courant.

LE DÉPLACEMENT TACTIQUE

Le déplacement tactique est utilisé pour le combat en round par round. On le visualise le plus souvent en utilisant un tapis de combat sur lequel est dessiné un quadrillage composé de cases de 2,5 centimètres de côté où sont posées des figurines représentant tous les combattants. Les personnages ne marchent généralement pas pendant un combat pour des raisons évidentes, ils trottent ou courent à la place. Quand vous vous déplacez à votre vitesse et faites une autre action, vous trottez pendant la moitié du round et faites autre chose pendant l'autre moitié.

Mesurer les distances

En règle générale, une distance pendant un combat tactique se mesure en partant du principe qu'une case est égale à 1,50 mètre.

Les diagonales

Quand vous mesurez une distance, comptez une case pour la première diagonale, deux cases pour la deuxième, une case pour la troisième, deux cases pour la quatrième et ainsi de suite. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale à côté d'un angle solide (comme le coin d'un bâtiment ou d'un vaisseau spatial, ou le bord d'une embrasure de porte), mais vous pouvez vous déplacer en diagonale à côté d'une créature (même un adversaire) ou d'objets moins solides tels qu'une plante.

La créature la plus proche

Il est parfois important de déterminer la case ou la créature la plus proche d'un endroit. Si deux cases ou créatures sont à égales distances, c'est la créature qui effectue l'action lors de laquelle il est nécessaire de déterminer la case la plus proche qui décide laquelle des deux est effectivement la plus proche.

Traverser des cases occupées

Il est parfois possible de traverser sans difficulté une case occupée en fonction des circonstances, avec différents effets en fonction de la créature située dans la case en question, comme indiqué ci-dessous.

Allié

Sauf si vous chargez, vous pouvez traverser une case occupée par un allié ou un personnage amical. Cette créature ne vous confère pas un abri lorsque vous traversez son emplacement (voir page 253).

Adversaire

Vous ne pouvez normalement pas traverser un emplacement occupé par un adversaire mais vous pouvez traverser sans malus un emplacement occupé par un adversaire sans défense. Certaines créatures, surtout les plus imposantes, représentent un obstacle, même lorsqu'elles sont sans défense ; le cas échéant, chacun des emplacements qu'elles occupent et que vous traversez compte comme 2 cases. Il est aussi possible d'accomplir la tâche faire un déplacement acrobatique de la compétence Acrobaties pour traverser une case occupée par un adversaire (voir page 135). Certaines créatures enfreignent ces règles. Il est impossible de traverser les cases occupées par une créature dont le volume remplit complètement ces cases (telle qu'un robot ayant la forme d'un cube de 1,50 mètre de côté), même avec la compétence Acrobaties ou des pouvoirs similaires.

Terminer votre déplacement

Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dans le même emplacement que celui occupé par une autre créature, sauf si cette créature est sans défense.

TABLE 8-1 : TAILLE DES CRÉATURES

CATÉGORIE DE TAILLE	HAUTEUR OU LONGUEUR ¹	POIDS ²	ESPACE OCCUPÉ	ALLONGE NATURELLE (HAUTEUR ³)	ALLONGE NATURELLE (LONGUEUR ³)
Infime	15 cm ou moins	60 g ou moins	15 cm	0 m	0 m
Minuscule	15-30 cm	60 g-0,5 kg	30 cm	0 m	0 m
Très Petit	30-60 cm	0,5-4 kg	75 cm	0 m	0 m
Petit	60 cm-1,20 m	4-30 kg	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Moyen	1,20-2,40 m	30-250 kg	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Grand	2,40-4,80 m	250 kg-2 t	3 m	3 m	1,50 m
Très Grand	4,80-9,60 m	2-16 t	4,50 m	4,50 m	3 m
Gigantesque	9,60-19,20 m	16-125 t	6 m	6 m	4,50 m
Colossal	19,20 m et plus	125 t ou plus	9 m ³	9 m	6 m

¹ On parle de hauteur dans le cas d'un bipède et de longueur (du nez à la base de la queue) dans le cas d'un quadrupède.

² Ces nombres partent du principe que la créature est approximativement aussi dense qu'un animal ordinaire. Une créature de pierre pèsera beaucoup plus lourd et une créature gazeuse beaucoup moins.

³ Ces valeurs sont des moyennes pour les créatures de la taille indiquée. Il existe des exceptions.

LE DÉPLACEMENT TACTIQUE



#1 : Le premier déplacement d'Altronus lui coûte 1,50 mètre (ou 1 case). Le suivant lui coûte également 1,50 mètre, mais le troisième (la deuxième case en diagonale) coûte 3 mètres. Ensuite, il se déplace sur un terrain difficile, ce qui lui coûte également 3 mètres. À ce moment-là, Altronus s'est déplacé de 9 mètres – une action de mouvement. Le dernier déplacement se fait en diagonale sur une case de terrain difficile, ce qui coûte 4,50 mètres ; il doit effectuer une autre action de mouvement s'il veut atteindre cette case.

#2 : Le ksarik se déplace de 6 mètres au total (ou 4 cases). Il ne peut pas passer le coin en diagonale pour atteindre son emplacement final et doit complètement le contourner, comme indiqué.

Le terrain et les obstacles

Que ce soient des caisses de cargaison, des carcasses de véhicules, des plantes grimpantes ou des débris rocheux, beaucoup d'éléments de terrain affectent votre déplacement.

Le terrain difficile

Le terrain difficile, tel que des broussailles épaisses, des tas de ferraille ou des escaliers pentus, gêne les déplacements. Chaque déplacement dans une case de terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement. Chaque déplacement en diagonale dans une case de terrain difficile compte comme 3 cases. Vous ne pouvez pas courir ou charger sur un terrain difficile. Si vous occupez plusieurs cases avec différents types de terrain, la vitesse maximale à laquelle vous pouvez vous déplacer est limitée par le terrain le plus difficile dans les cases que vous occupez. Les créatures volantes et intangibles ne sont pas gênées par la plupart des terrains difficiles, mais une canopée épaisse ou un enchevêtrement de chaînes tendues peut être considéré comme un terrain difficile pour les créatures volantes.

Se faufiler

Vous devrez parfois vous faufiler pour entrer dans une zone ou la traverser lorsque la taille de la case que vous occupez est supérieure à la largeur des lieux. Vous pouvez vous faufiler dans un endroit qui est au moins aussi large que la moitié de la case que vous occupez. Lorsque vous vous faufilez, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse de déplacement et on considère que vous avez l'état enchevêtré (voir page 275).

Les règles de déplacement spéciales

Ces règles couvrent les situations de déplacement spéciales.

Terminer son déplacement dans un emplacement non autorisé

Parfois, vous devez terminer votre déplacement alors que vous traversez un emplacement dans lequel vous ne pourriez pas vous

arrêter. Le cas échéant, vous arrêtez votre déplacement dans le dernier emplacement autorisé que vous avez traversé au cours de votre déplacement.

Doubler le coût du déplacement

Quand votre déplacement est gêné d'une façon ou d'une autre, le coût d'un déplacement normal est généralement doublé. Par exemple, chaque case à travers un terrain difficile coûte 2 cases de déplacement et chaque déplacement en diagonale à travers ce type de terrain coûte 3 cases de déplacement (ce qui est égal au coût d'un déplacement normal de 2 cases en diagonale).

Si le coût d'un déplacement est doublé deux fois, alors chaque case compte comme 4 cases (ou comme 6 cases dans le cas d'un déplacement en diagonale). Si le coût d'un déplacement est doublé trois fois, alors chaque case compte 8 cases (12 en diagonale), et ainsi de suite. C'est une exception à la règle générale sur les multiplications.

Déplacement minimal

Malgré tous les éventuels malus qui réduisent votre vitesse de déplacement, tant que vous pouvez encore vous déplacer, vous pouvez effectuer une action complexe pour vous déplacer de 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Cette règle ne vous permet pas de traverser un terrain infranchissable ou de vous déplacer lorsque tout déplacement est interdit. Un tel déplacement provoque des attaques d'opportunité comme à l'accoutumée (malgré le peu de distance couverte, ce déplacement n'est pas un déplacement prudent).

LE DÉPLACEMENT SUR COURTE DISTANCE

Lorsque vous explorez une zone, vous pouvez mesurer votre déplacement sur courte distance en mètres par minute si la gestion des actions en round par round n'est pas utile. Vous pouvez marcher ou trotter sans problème sur une échelle à courte distance et vous

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

pouvez courir pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Constitution sur une échelle à courte distance sans avoir besoin de vous reposer. Après cela, vous devez effectuer un test de Constitution (DD = 10 + 1 pour chaque test précédent) par round pour continuer à courir. Quand vous ratez ce test, vous devez arrêter votre course. Une fois que vous avez couru jusqu'à atteindre vos limites, vous devez vous reposer pendant 1 minute (10 rounds) avant de pouvoir courir de nouveau. Pendant une période de repos, vous ne pouvez pas vous déplacer sur une distance supérieure à celle que vous pouvez parcourir lors d'une action de mouvement normale.

LE DÉPLACEMENT SUR LONGUE DISTANCE

Les personnages qui voyagent loin et longtemps utilisent le déplacement sur longue distance. Ce type de déplacement se mesure en kilomètres par heure ou par jour. Un jour représente 8 heures de temps de voyage réel à pied ou sur une monture. Les véhicules ne nécessitant qu'un seul pilote ou un très petit équipage peuvent voyager pendant 10 heures par jour environ. Les grands véhicules qui peuvent fonctionner en continu et nécessitant un équipage de grande taille dont les membres alternent leurs prises de poste peuvent voyager en continu pendant 24 heures.

VITESSE DE DÉPLACEMENT	6 MÈTRES	9 MÈTRES	12 MÈTRES
1 ROUND (TACTIQUE)			
Marcher	6 m	9 m	12 m
Trotter	12 m	18 m	24 m
Courir	24 m	36 m	48 m
1 MINUTE (COURTE DISTANCE)			
Marcher	60 m	90 m	120 m
Trotter	120 m	180 m	240 m
Courir	240 m	360 m	480 m
1 JOUR (LONGUE DISTANCE)			
Marcher	24 kilomètres	36 kilomètres	48 kilomètres

Marcher

Vous pouvez marcher pendant 8 heures d'affilée sans difficulté lors d'une journée. Marcher plus longtemps peut vous épuiser (voir Marche forcée plus loin).

Trotter

Vous pouvez trotter 1 heure sans difficulté. Trotter une deuxième heure entre deux cycles de sommeil vous inflige 1 dégât non léthal et chaque heure supplémentaire inflige deux fois les dégâts subis durant l'heure précédente pendant laquelle vous avez trottiné. Si vous subissez des dégâts non létaux parce que vous avez trottiné, vous devenez fatigué (voir page 276). Quand vous soignez ces dégâts non létaux, vous vous débarrassez également de l'état fatigué.

Courir

Vous ne pouvez pas courir sur longue distance. Les périodes de course et de repos par cycles fonctionnent en réalité comme celles passées à trotter.

Terrain

Le terrain que vous traversez affecte la distance que vous couvrez en voyageant. La table ci-dessous vous indique comment modifier les temps de voyage en fonction du type de terrain et de la qualité de l'itinéraire que vous suivez. Une grande route est une route pavée majeure et en grande partie droite. Une route est généralement un chemin de terre. Une piste est comme une route, sauf qu'elle n'est composée que d'une seule voie de circulation et qu'elle ne procure aucun

avantage aux créatures qui circulent en véhicules. Un terrain dénué de chemin est une étendue de nature sauvage dénuée de chemins.

TERRAIN	GRANDE ROUTE	ROUTE OU PISTE	DÉNUÉ DE CHEMIN
Déserts (toutes températures)	×1	×0,5	×0,5
Forêts (ordinaires)	×1	×1	×0,5
Forêts (profondes)	×1	×0,75	×0,25
Collines	×1	×0,75	×0,5
Marais	×1	×0,75	×0,5
Montagnes	×0,75	×0,75	×0,5
Plaines	×1	×1	×0,75
Milieux urbains	×0,75	×0,5	×0,5

Marche forcée

Lors d'une journée de marche normale, vous marchez pendant 8 heures puis vous passez le reste de la journée à monter et lever le camp, à vous reposer et à vous nourrir. Vous pouvez toutefois marcher plus de 8 heures lors d'une journée en effectuant une marche forcée. Pour chaque heure de marche au-delà de 8 heures, vous devez effectuer un test de Constitution (DD = 10 + 2 par heure supplémentaire) et subir 1d6 dégâts non létaux en cas d'échec. Si vous subissez des dégâts non létaux à cause d'une marche forcée, vous devenez fatigué (voir page 276). Quand vous soignez ces dégâts non létaux, vous vous débarrassez également de l'état fatigué. Vous pouvez donc marcher de la sorte jusqu'à perdre connaissance en repoussant trop loin vos limites.

FUITE ET POURSUITE

Dans des circonstances normales, lors d'un déplacement de round en round, quand vous comptez simplement les cases parcourues par chacun, il est impossible qu'un personnage puisse échapper à un autre plus rapide que lui. De la même façon, un personnage peut facilement semer une créature plus lente que lui.

Quand les vitesses de déplacement de deux personnages sont égales, il existe quelques façons simples de résoudre une poursuite. Si une créature en poursuit une autre – les deux ont la même vitesse de déplacement – et que la poursuite se déroule pendant quelques rounds au moins, les personnages peuvent effectuer des tests de Dextérité opposés pour savoir qui est l'individu le plus rapide lors de ces rounds. Si la créature poursuivie l'emporte, elle s'enfuit. Si le poursuivant l'emporte, il rattrape la créature en fuite.

Une poursuite peut parfois se dérouler sur longue distance et durer toute une journée alors que les poursuivants et les poursuivis parviennent occasionnellement à apercevoir les autres au loin. En cas de poursuite prolongée, les poursuivants et les poursuivis peuvent effectuer des tests de Constitution opposés pour déterminer qui n'abandonne pas la poursuite. Si la créature poursuivie obtient le résultat le plus élevé, elle parvient à s'enfuir. Dans le cas contraire, le poursuivant rattrape sa proie grâce à son endurance supérieure.

Les poursuites entre véhicules appliquent leurs propres règles ; voir Les poursuites entre véhicules à la page 282.

LES AUTRES TYPES DE DÉPLACEMENTS

Certaines créatures possèdent des modes de déplacement différents de la marche ou de la course, comme le creusement, l'escalade, le vol et la nage. Ces créatures ont une vitesse de déplacement particulière pour chaque type de déplacement. En règle générale, ces types de déplacement supplémentaires suivent les règles normales sur les déplacements, à l'exception des détails suivants.

Creusement

Si vous avez une vitesse de creusement, vous pouvez effectuer des actions de mouvement pour vous déplacer en creusant à travers la terre. Vous ne pouvez pas creuser à travers la roche à moins que vous ayez développé un pouvoir qui vous le permet. Vous pouvez vous déplacer en creusant à votre vitesse de creusement normale mais vous ne pouvez pas courir (voir page 248). La plupart des créatures capables de se déplacer en creusant ne laissent aucun tunnel derrière elles que les autres créatures pourraient emprunter, à moins qu'elles ne disposent d'un pouvoir précisant le contraire ; au lieu de cela, la terre reprend sa place derrière elles comme si elles n'étaient jamais passées.

Escalade

Si vous avez une vitesse d'escalade, vous pouvez effectuer des actions de mouvement pour grimper des pentes, des murs et autres parois fortement inclinées. Vous n'avez pas besoin d'effectuer un test d'Athlétisme pour escalader, sauf si les circonstances sont périlleuses (voir la compétence Athlétisme à partir de la page 136). Vous n'êtes pas pris au dépourvu (voir page 277) lorsque vous escaladez. Vous bénéficiez d'un bonus de +8 aux tests d'Athlétisme pour escalader et pouvez toujours faire 10 lorsque vous escaladez, même si vous êtes distrait ou menacé. Vous pouvez vous déplacer à votre vitesse d'escalade normale quand vous effectuez une action de mouvement pour escalader mais vous ne pouvez pas courir. Vous pouvez vous déplacer du double de votre vitesse d'escalade en réussissant un test d'Athlétisme pour escalader mais vous subissez un malus de -5 au test. Les créatures sans vitesse d'escalade utilisent la compétence d'Athlétisme pour escalader.

Nage

Si vous avez une vitesse de nage, vous pouvez utiliser des actions de mouvement pour nager à travers des liquides mais vous n'avez pas besoin de faire un test d'Athlétisme pour nager, sauf si les circonstances sont périlleuses (voir la compétence Athlétisme à partir de la page 136). Vous bénéficiez d'un bonus de +8 à tous les tests d'Athlétisme pour nager et vous pouvez toujours faire 10 lorsque vous nagez, même si vous êtes distrait ou menacé. Vous pouvez vous déplacer à votre vitesse de nage normale lorsque vous nagez et vous pouvez utiliser l'action de course en nageant, à condition de nager en ligne droite. Les créatures sans vitesse de nage utilisent la compétence d'Athlétisme pour nager. Une vitesse de nage ne confère pas automatiquement la capacité à respirer sous l'eau.

Vol

Si vous avez une vitesse de vol, vous pouvez effectuer des actions de mouvement pour voler dans les airs. Une créature avec une vitesse de vol possède l'une des trois manœuvrabilités suivantes : déplorable, moyenne ou parfaite. Les créatures dont la manœuvrabilité est déplorable subissent un malus de -8 aux tests d'Acrobaties pour voler, tandis que celles dont la manœuvrabilité est parfaite bénéficient d'un bonus de +8. Les créatures dont la manœuvrabilité est moyenne n'ont aucun bonus ni malus aux tests d'Acrobaties pour voler. Lorsque vous volez, au début de chaque tour, choisissez une direction principale pour le round (y compris vers le haut ou vers le bas). Vous pouvez vous déplacer à votre vitesse de vol normale en ligne droite dans cette direction sans avoir à effectuer de test d'Acrobaties, tant que le vent est favorable.

Si vous voulez changer de direction en volant, cela vous coûte 1,50 mètre de déplacement en plus pour tourner de 45 degrés. Si vous voulez monter, cela vous coûte 1,50 mètre de déplacement en plus pour chaque case vers laquelle vous vous déplacez en prenant

de l'altitude. Imaginons, par exemple, que vous avez une vitesse de vol de 18 mètres. Par une seule action de mouvement, vous pouvez voler vers l'avant sur 6 mètres, tourner de 45 degrés vers la gauche et voler d'une case en diagonale (l'ensemble de ce déplacement dépense 9 mètres de votre vitesse). Vous pouvez ensuite monter pendant 4,50 mètres, en dépensant les 9 mètres restants de votre vitesse. À ce moment-là, vous avez dépensé votre vitesse de déplacement complète de 18 mètres et votre action de mouvement est donc terminée.

Si vous volez dans une zone où la gravité est basse ou nulle, un déplacement pour monter ne vous coûte aucune case supplémentaire. Si vous volez dans une zone où la gravité est élevée, prendre de l'altitude coûte le double de cases supplémentaires.

La compétence Acrobaties décrit les autres types de déplacement que les créatures volantes peuvent faire. Il faut réussir les tests d'Acrobaties et ces tests ont des conséquences en cas d'échec. Si votre manœuvrabilité est déplorable, vous ne pouvez pas utiliser l'option de vol stationnaire décrite dans la tâche voler de la compétence Acrobaties (voir page 135). Si votre manœuvrabilité est moyenne, vous pouvez utiliser toutes les options de la tâche voler de la compétence Acrobaties. Si votre manœuvrabilité est parfaite, vous n'avez pas à effectuer de test d'Acrobaties pour éviter les dégâts de chute ou lorsque vous utilisez l'option de vol stationnaire ; vous réussissez automatiquement le test lorsque vous utilisez ces options (à moins que vous ne soyez inconscient), mais vous devez toujours faire un test d'Acrobaties pour effectuer un vol stationnaire par une action rapide au lieu d'une action de mouvement.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

SENS

De la même façon que les actions déterminent ce que vous pouvez faire en combat et que le déplacement détermine où vous pouvez vous rendre pour agir, les sens déterminent ce que vous pouvez percevoir et comment vous le faites. Diverses races extraterrestres peuvent avoir de nombreux moyens de perception différents mais tous les moyens de perception sont soit des sens précis, soit des sens imprécis. Les sens d'une créature particulière sont généralement affinés sous forme de pouvoirs spéciaux qui décrivent plus en détail comment elle perçoit son environnement. Parmi ces pouvoirs, on trouve la vision aveugle, la perception aveugle, la perception pénétrante, la vision dans le noir et la vision nocturne. Vous trouverez la description de ces pouvoirs dans la section Pouvoirs spéciaux de la page 262.

Vous trouverez ci-dessous les définitions élargies des types de sens des créatures, suivies d'une explication sur la façon dont ils fonctionnent.

LES SENS PRÉCIS

Les sens précis permettent à une créature de percevoir le monde dans toutes ses nuances. Dans le cas de nombreuses créatures, le seul moyen de perception précis dont elles disposent est la vision. La plupart des autres sens précis sont collectivement désignés par le terme de « vision aveugle », ce qui indique qu'ils sont aussi précis que la vision mais que les créatures peuvent les utiliser sans avoir besoin de voir.

LES SENS IMPRÉCIS

Les sens imprécis permettent à une créature de percevoir certains détails et indices de l'environnement. Le degré de détails varie en fonction du sens mais ils ne sont pas assez précis pour que la créature puisse distinguer les nuances aussi nettement que la perception visuelle d'un humain. Les sens non visuels de nombreuses créatures sont des sens imprécis extrêmement aiguisés qui, même s'ils restent insuffisants pour distinguer les détails comme le ferait un sens précis, peuvent grandement aider les créatures à détecter des stimuli en l'absence de sens précis ; on utilise le terme de « perception aveugle » pour désigner ces sens.

LES MÉCANISMES DE PERCEPTION PARTICULIÈRE

Les créatures dotées de la perception ou de la vision aveugle perçoivent généralement leur environnement en appliquant un mécanisme de perception particulier indiqué entre parenthèses après la perception ou la vision aveugle dans le profil de la créature. Si ce sens devient inutilisable d'une façon ou d'une autre, la créature ne peut plus du tout utiliser sa perception ou sa vision aveugle. Les émotions, la vie, les odeurs, les sons, les pensées et les vibrations sont les éléments de perception les plus courants exploités par les créatures dotées de ces sens particuliers.

Vous trouverez les sections spécifiques sur la perception aveugle, la vision aveugle et les autres sens dans la section Pouvoirs spéciaux à la page 262.

LES QUATRE ÉTATS DE CONSCIENCE

En jeu, il existe quatre différents états de conscience que vous pouvez avoir vis-à-vis d'une autre créature. Ces états de conscience déterminent, par exemple, si vous la surprenez lorsque vous l'engagez en combat ou si vous pouvez l'attaquer en la prenant pour cible. Ces états de conscience sont décrits ici.

Ignorant

Lorsque vous ignorez la présence d'une créature, vous ne savez même pas qu'elle est là. C'est généralement le cas quand cette créature est cachée et que vous ratez votre test de Perception pour la

repérer et que la créature n'a encore effectué aucune action susceptible de révéler sa présence. Vous ne pouvez pas attaquer directement une créature dont vous ignorez la présence mais elle peut toujours être affectée par des effets de zone.

Conscient de la présence

Quand vous êtes conscient de la présence d'une créature, vous ne savez pas nécessairement où elle se trouve précisément. C'est généralement le cas quand une créature cachée a effectué une action ayant révélé sa présence globale dans la zone mais a réussi depuis à utiliser la Discrétion pour dissimuler sa position exacte. Si vous avez réussi un test de Perception pour repérer une créature à l'aide d'un sens imprécis autre que la perception aveugle, vous êtes conscient de la présence de cette créature (si vous avez la perception aveugle, un test de Perception réussi signifie que vous avez conscience de l'emplacement de la créature ; voir plus loin). Vous ne pouvez pas attaquer directement une créature si vous êtes conscient de sa présence seulement, mais elle est sujette aux effets de zone affectant l'emplacement qu'elle occupe.

Pour pouvoir attaquer directement une telle créature, vous devez localiser son emplacement exact grâce à un test de Perception supplémentaire. Si ce test est réussi et que vous utilisez un sens imprécis pour localiser une créature, vous devenez conscient de l'emplacement de la créature (voir Conscient de l'emplacement, plus loin). Si ce test est réussi et que vous utilisez un sens précis pour localiser une créature, vous êtes en train d'observer la créature (voir Observer, plus loin).

Conscient de l'emplacement

Quand vous êtes conscient de l'emplacement d'une créature, vous savez précisément où elle se trouve, mais vous ne pouvez toujours pas l'observer à l'aide d'un sens précis tel que la perception visuelle. C'est généralement le cas lorsque vous avez la perception aveugle ou lorsque la créature est cachée mais que vous avez réussi un test de Perception pour la localiser avec un sens imprécis. Vous devez au moins être conscient de l'emplacement d'une créature pour pouvoir l'attaquer directement, mais on considère qu'elle bénéficie alors d'un camouflage total contre vous (voir page 253). Quoi qu'il arrive, elle reste sujette aux zones d'effet affectant cet emplacement.

Observer

Quand vous observez une créature, vous pouvez directement la percevoir à l'aide d'un sens précis. C'est généralement le cas quand une créature est visible, quand la situation interdit à la créature d'utiliser la Discrétion pour se cacher ou quand vous avez réussi un test de Perception pour localiser la créature à l'aide d'un sens précis tel que la vision aveugle. Vous devez être en train d'observer une créature pour utiliser un effet à distance ne nécessitant aucun jet d'attaque et prenant pour cible une créature spécifique (avec un *projectile magique*, par exemple). Vous pouvez également porter des attaques normales, notamment celles utilisant des pouvoirs à distance, contre des créatures que vous êtes en train d'observer. Là encore, les créatures que vous observez sont sujettes aux effets de zone affectant leurs emplacements.

Une créature observée ne peut pas tenter un test de Discrétion sans faire en sorte que personne ne l'observe au préalable. Pour que personne ne puisse l'observer, la créature doit agir de manière à ce que les sens précis des créatures qui l'observent ne puissent plus la repérer (grâce à l'obscurité, au brouillard, à l'invisibilité ou à des choses similaires, mais pas avec des effets tels que *déplacement* qui permet de connaître l'emplacement qu'elle occupe en laissant un indicateur visuel évident), se déplacer de manière à ce qu'on ne puisse plus l'observer (vers un endroit derrière un abri, par exemple) ou en utilisant le Bluff pour créer une diversion afin que vous ne puissiez plus l'observer en détournant momentanément le regard.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

GÉRER LES CRÉATURES INVISIBLES

Si vous êtes ignorant de la présence d'une créature, si vous êtes conscient de la présence d'une créature ou si vous êtes conscient de l'emplacement d'une créature, on considère que celle-ci est « invisible » vis-à-vis de vous. Une créature invisible et immobile bénéficie d'un bonus de +40 aux tests de Discrétion, mais ce bonus est réduit à +20 si la créature invisible se déplace (et ces bonus sont annulés pour les observateurs potentiels dotés de la perception aveugle). Une créature invisible bénéficie d'un camouflage total (50 % de chances de rater) contre les attaques. De plus, on considère que vous êtes pris au dépourvu contre les attaques d'une créature invisible.

Si vous n'êtes pas conscient de la présence d'une créature ou si vous êtes conscient de sa présence uniquement, vous ne pouvez pas l'attaquer directement. Vous devez d'abord réussir un test de Perception pour localiser l'emplacement qu'elle occupe, ce qui vous permet ensuite de devenir conscient de son emplacement (si vous utilisez un sens imprécis) ou de l'observer (si vous utilisez un sens précis). Si une créature invisible effectue une attaque au corps à corps contre vous depuis un emplacement adjacent au vôtre, vous déterminez automatiquement son emplacement, même si elle peut toujours se déplacer après l'attaque.

VISION ET LUMIÈRE

Étant donné que la majorité des créatures du JdR Starfinder utilisent la perception visuelle comme seul et unique sens précis, il est important de déterminer les limitations de la vision.

La lumière vive

Tous les personnages dotés de la perception visuelle peuvent voir distinctement lorsque la lumière est vive. Les sources de lumière vive sont les extérieurs directement éclairés par le soleil, une étoile proche dont la lumière traverse la paroi transparente d'un vaisseau spatial, un système d'éclairage industriel puissant ou toutes sources de lumière aussi vive ou brillante que la lumière naturelle du soleil.

La lumière normale

La lumière normale fonctionne comme la lumière vive mais elle est moins intense. La lumière normale inclut les conditions de luminosité sous la canopée d'une forêt en journée, l'éclairage ordinaire en intérieur ou la lumière provenant d'une lampe-torche ou du sort *lumières dansantes*.

La lumière faible

En cas de lumière faible, vous pouvez discerner les formes mais vous ne pouvez absolument pas voir les détails avec précision. La lumière faible comprend la lumière de la lune et la brillance des étoiles de nuit en extérieur ou les lumières de secours d'un vaisseau spatial. Une zone située juste à l'extérieur de la portée d'une source lumineuse est faiblement éclairée. Les créatures dans une zone de lumière faible bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de rater ; voir page 253) contre les créatures dénuées de la vision dans le noir ou de la capacité à voir dans l'obscurité. La lumière faible n'est pas idéale pour observer : ainsi, si vous vous trouvez dans une zone faiblement éclairée, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher des créatures dénuées de vision nocturne, de la vision dans le noir ou de la vision aveugle. La lumière faible n'affecte pas les créatures dotées de la vision nocturne qui peuvent voir dans des zones faiblement éclairées comme si elles étaient normalement éclairées.

L'obscurité

Dans l'obscurité, les créatures dénuées de la vision dans le noir ont effectivement l'état aveuglé (voir page 273). Parmi les zones plongées dans l'obscurité, on trouve les salles non éclairées à l'intérieur d'une bâtisse, la plupart des cavernes, l'extérieur lors d'une nuit sans lune ou la surface des planètes sans étoiles ou dont les étoiles sont lointaines. À la différence de la vision nocturne et dans les zones faiblement éclairées, la vision dans le noir ne fonctionne pas exactement comme la vision normale dans les zones d'obscurité ; au lieu de cela, la vision dans le noir fonctionne à une distance spécifiée seulement et permet de voir uniquement en noir et blanc.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Un certain nombre de créatures et de personnages aux classes diverses acquièrent l'utilisation de pouvoirs spéciaux. Certains peuvent s'activer comme des sorts, d'autres plus statiques confèrent des traits ou des sens spéciaux.

LES POUVOIRS EXTRAORDINAIRES, MAGIQUES OU SURNATURELS

Nombre des pouvoirs que les personnages ou les monstres peuvent maîtriser sont extraordinaires, magiques ou surnaturels. Ces pouvoirs fonctionnent comme décrits ci-dessous en fonction de leur type.

Les pouvoirs extraordinaires (Ext)

Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques. Ils ne peuvent pas être interrompus en combat comme le peuvent les sorts, la dissipation ne peut pas les affecter et ils fonctionnent normalement dans les zones où la magie est réprimée ou annulée. Même s'ils ne sont pas considérés comme magiques, certains pouvoirs extraordinaires peuvent passer outre les lois de la physique.

Le texte descriptif d'un pouvoir extraordinaire indique quel type d'action est nécessaire pour l'utiliser, ainsi que le nombre de fois qu'une créature peut l'utiliser. Si un pouvoir extraordinaire ne précise pas quel type d'action est nécessaire pour l'activer, c'est qu'il nécessite une action simple.

Le DD d'un pouvoir extraordinaire est généralement égal à 10 + la moitié du niveau de la créature qui l'utilise + le modificateur de la caractéristique appropriée de la créature, comme indiqué dans la description du pouvoir.

Les pouvoirs extraordinaires sont souvent reconnaissables à l'abréviation « Ext » inscrite entre parenthèses à la suite du nom du pouvoir.

Les pouvoirs magiques (Mag)

Les pouvoirs magiques sont des pouvoirs semblables aux sorts qui fonctionnent presque de la même façon (voir Lancer des sorts à partir de la page 330). La principale différence, c'est que vous obtenez ces pouvoirs par des moyens différents que ceux grâce auxquels les utilisateurs de magie obtiennent leurs sorts. Un pouvoir magique a un temps d'incantation d'une action simple, à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description du pouvoir ou du sort. Habituellement, un pouvoir magique peut être utilisé un nombre précis de fois par jour, il peut être utilisé à volonté, ou il peut affecter une créature en permanence. Si un sort nécessite la dépense de crédits ou de points de persévérance lors de son incantation, une créature capable de lancer le sort comme un pouvoir magique n'a pas besoin de payer ces coûts. Les créatures dotées de pouvoirs magiques dont les effets peuvent être rendus permanents doivent toujours payer les éventuels coûts et consacrer le temps indiqué pour y parvenir. Sinon, un pouvoir magique fonctionne exactement comme un sort en ce qui concerne tous les autres aspects.

Étant donné qu'il fonctionne comme un sort, l'utilisation d'un pouvoir magique dans une case menacée provoque généralement des attaques d'opportunité (voir page 248), à moins que la description du pouvoir ou du sort dont il reproduit les effets ne précise le contraire.

Les pouvoirs magiques sont sujets à la résistance à la magie et à la *dissipation de la magie*. Ils ne fonctionnent pas dans les zones où la magie est réprimée ou annulée.

Juste comme les sorts, le niveau de lanceur de sorts d'un pouvoir magique détermine la puissance du pouvoir (voir Le niveau de lanceur de sorts à la page 331). Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est précisé dans la description du pouvoir, il est égal au niveau de personnage de la

créature ou à son FP. Le DD d'un pouvoir magique est généralement égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme de la créature qui l'utilise. Si une classe octroie un pouvoir magique qui ne prend pas pour base un sort existant, le niveau de sort effectif du pouvoir est égal au niveau de sort de classe le plus élevé que le personnage pourrait lancer en atteignant le niveau de classe où le pouvoir est octroyé.

Les pouvoirs magiques sont souvent reconnaissables à l'abréviation « Mag » inscrite entre parenthèses à la suite du nom du pouvoir.

Les pouvoirs surnaturels (Sur)

Les pouvoirs surnaturels sont magiques mais diffèrent des sorts sur plusieurs points essentiels. À la différence des sorts que l'on peut interrompre lors de leur incantation, l'utilisation des pouvoirs surnaturels ne peut pas être interrompue en combat. Ils ne sont pas sujets à la résistance à la magie ou à la *dissipation de la magie*, mais ils ne fonctionnent pas dans les zones où la magie est réprimée ou annulée.

Le texte descriptif d'un pouvoir surnaturel indique quel type d'action est nécessaire pour l'utiliser, ainsi que le nombre de fois qu'on peut l'utiliser. Si un pouvoir surnaturel ne précise pas le type d'action nécessaire pour l'activer, c'est qu'il nécessite une action simple.

Le DD d'un pouvoir surnaturel est généralement égal à 10 + la moitié du niveau de la créature qui l'utilise + le modificateur de la caractéristique appropriée de la créature, comme indiqué dans la description du pouvoir.

Les pouvoirs surnaturels sont souvent reconnaissables à l'abréviation « Sur » inscrite entre parenthèses à la suite du nom du pouvoir.

RÉUTILISER LES POUVOIRS ET LES SORTS DONT L'UTILISATION QUOTIDIENNE EST LIMITÉE

Certains pouvoirs ne peuvent s'utiliser qu'un nombre limité de fois par jour. Pour pouvoir réutiliser ces pouvoirs, 24 heures doivent s'écouler depuis la dernière fois où vous avez récupéré les utilisations quotidiennes de vos pouvoirs et vous devez vous être reposé 8 heures consécutives pendant cette période.

Vous n'avez pas à dormir pendant toute cette période de repos mais vous devez limiter au minimum les déplacements, les combats, l'incantation de sorts, l'utilisation de compétences, les conversations et toutes autres activités physiques ou mentales plutôt exigeantes. Si votre repos est interrompu, chaque interruption rallonge de 1 heure le nombre d'heures pendant lesquelles vous devez vous reposer avant de pouvoir réutiliser vos pouvoirs.

Les lanceurs de sorts, tels que les mystiques et les technomanciens, appliquent les mêmes règles pour récupérer leurs emplacements de sort quotidiens mais ils doivent passer 15 minutes à se concentrer après leur période de repos pour préparer leur esprit à la récupération de l'ensemble de leurs emplacements de sort quotidiens. Sans cette période de concentration, les lanceurs de sorts ne peuvent pas récupérer les emplacements de sort utilisés la veille.

DESCRIPTIONS DES POUVOIRS

Les pouvoirs magiques courants dans Starfinder sont décrits ici. La source du pouvoir indique généralement s'il est extraordinaire, magique ou surnaturel. En règle générale, si la source d'un pouvoir n'indique pas son type, c'est qu'il est extraordinaire.

Intangible

Une créature intangible n'a pas de corps physique. Elle est immunisée contre toutes les attaques cinétiques non magiques. Toutes les attaques d'énergie et les attaques cinétiques magiques lui infligent la

moitié de leurs dégâts (50 %). Une créature intangible subit les dégâts normaux des attaques portées par des effets intangibles ou d'autres créatures intangibles, ainsi que par tous les effets de force. Les sorts et les effets tangibles qui n'infligent aucun dégât ont 50 % de chances seulement d'affecter une créature intangible. Une créature intangible est immunisée contre les coups critiques.

Les attaques d'une créature intangible prennent toujours pour cible la classe d'armure énergétique de leurs ennemis. Les créatures intangibles ne peuvent pas effectuer d'actions physiques destinées à déplacer ou manipuler un adversaire ou son équipement, y compris des manœuvres offensives, et ne peuvent pas non plus être la cible de telles actions.

Une créature intangible peut entrer dans des objets solides ou les traverser mais elle doit rester adjacente à la bordure extérieure d'un objet. Ainsi, elle ne peut pas se positionner au centre d'un objet dont l'emplacement est plus grand que le sien. Elle peut percevoir la présence des créatures et objets situés dans les emplacements adjacents au sien (voir page 260) mais les ennemis bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater ; voir Le camouflage à la page 253) contre une créature intangible qui se trouve à l'intérieur d'un objet. Une créature intangible à l'intérieur d'un objet bénéficie d'un abri total mais celui-ci devient normal seulement (voir Les abris à partir de la page 253) quand elle attaque une créature située à l'extérieur de l'objet. Une créature intangible ne peut pas traverser un effet de force. Les créatures intangibles peuvent se mouvoir et agir dans le vide, dans l'eau et dans les environnements où la gravité est nulle, aussi facilement que dans les airs. Les créatures intangibles ne peuvent pas chuter ou subir des dégâts de chute. Elles ne pèsent rien et ne déclenchent pas les pièges qui se déclenchent uniquement par pression.

Les créatures intangibles se déplacent silencieusement et il est impossible de les entendre avec des tests de Perception, à moins qu'elles ne le souhaitent. Tous les moyens de perception (y compris la vision aveugle et la perception aveugle) basés sur l'odorat, l'ouïe ou le toucher sont inefficaces lorsqu'il s'agit de percevoir les créatures intangibles. Ces créatures ont un sens inné de l'orientation et peuvent se déplacer à leur vitesse normale même lorsqu'elles ne voient plus rien.

Invisible

Une créature invisible est visuellement indétectable. Une créature dotée uniquement d'un moyen de perception imprécis ou dont le seul moyen de perception précis est la vision ne peut pas observer une créature invisible. Ainsi, une créature invisible ne peut absolument pas être vue par une telle créature qui tenterait de l'observer. Les créatures avec la vision aveugle peuvent percevoir les créatures invisibles normalement car la vision aveugle est un sens précis qui ne dépend pas de la vue et elle permet donc aux créatures qui en bénéficient d'observer les créatures invisibles. Voir Les sens à la page 260 et Gérer les créatures invisibles à la page 261 pour plus d'informations.

Les créatures invisibles restent invisibles, même dans des environnements inhabituels, sous l'eau, par exemple, ou lorsqu'elles se trouvent dans le brouillard ou la fumée. Elles ne sont pas pour autant silencieuses par magie. On peut toujours les entendre, les sentir et les toucher comme à l'accoutumée, même si les créatures alentour ne peuvent pas les voir. Les créatures invisibles laissent des traces et on peut donc les pister normalement. Un personnage à la recherche d'une créature invisible peut la trouver si celle-ci lâche un objet, parle, émet une odeur forte, laisse derrière elle des traces évidentes ou accomplit une quelconque autre action qui révèle sa présence. Trouver une créature invisible de cette façon nécessite un test de Perception comme à l'accoutumée. S'il est réussi, et en partant du principe que la vision est votre seul sens précis, vous devenez conscient de la présence de la

créature invisible sans pour autant savoir où elle se situe exactement. Si vous cherchez activement une créature invisible, le MJ peut vous octroyer un bonus ou un malus à vos tests de Perception en fonction de la situation.

Les objets lâchés ou posés par une créature invisible deviennent visibles. Les objets qu'elle ramasse disparaissent s'ils sont rangés sous un vêtement ou dans une sacoche que porte la créature. Quoi qu'il en soit, la lumière ne devient jamais invisible, même si c'est le cas de la source de la lumière (créant ainsi l'effet d'une lumière sans source visible). Toutes les parties d'un objet que la créature porte mais qui s'étendent à plus de 3 mètres d'elle deviennent visibles.

L'invisibilité n'empêche pas les sorts ou les effets de divination de fonctionner. Les créatures invisibles ne peuvent pas utiliser leurs éventuelles attaques de regard (voir les *Xéno-archives Starfinder*). Si vous êtes invisible ou que vous le devenez alors que vous êtes agrippé, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre test pour vous libérer mais vous ne bénéficiez d'aucun autre avantage contre la créature qui vous agrippe.

Perception aveugle

La perception aveugle est la capacité à utiliser un sens (ou une combinaison de sens ; voir page 260) imprécis non visuel. La perception aveugle reste efficace jusqu'à une certaine portée précisée dans la description de la créature qui l'utilise.

Une créature dotée de la perception aveugle perçoit généralement son environnement en utilisant un sens particulier indiqué entre parenthèses, après la perception aveugle, dans le profil de la créature. Si le sens indiqué devient inutilisable d'une façon ou d'une autre – si, par exemple, la perception aveugle d'une créature fonctionne grâce aux sons mais que cette créature devient sourde –, elle perd l'utilisation complète de sa perception aveugle. Les sens grâce auxquels les créatures dotées de la perception aveugle peuvent percevoir sont les émotions, la vie, les odeurs, les sons, les pensées et les vibrations.

Si vous possédez le pouvoir de perception aveugle et réussissez un test de Perception pour repérer une créature invisible, vous devenez conscient de l'emplacement qu'elle occupe. La perception aveugle annule les bonus aux tests de Discrétion dont pourrait, par ailleurs, bénéficier une créature invisible, mais les créatures invisibles bénéficient toujours d'un camouflage total contre les attaques des créatures dotées de la perception aveugle, et les créatures avec la perception aveugle sont toujours prises au dépourvu contre les attaques des créatures invisibles. Voir Gérer les créatures invisibles à la page 261 pour plus d'informations).

Perception pénétrante

La perception pénétrante est un pouvoir spécial qui permet de percevoir des choses situées derrière un obstacle ou une barrière et qui ne sont donc normalement pas perceptibles avec des sens normaux. Elle permet à une créature d'effectuer des tests de Perception dans des zones qu'elle ne pourrait pas percevoir avec des moyens de perception ordinaires. La perception pénétrante accroît les sens précis ou imprécis d'une créature au lieu de les remplacer. Par exemple, une créature ne peut pas avoir un type de perception pénétrante basée sur la vue, à moins qu'elle ne dispose déjà d'un moyen de perception visuel standard. La perception pénétrante peut être un pouvoir surnaturel permettant de percevoir des choses impossibles, par ailleurs, à percevoir avec des moyens de perception normaux et elle peut être conférée par un équipement (tel qu'un microphone laser ou une visière à rayons X), des capacités naturelles (telles que la capacité de certains dragons à voir à travers la fumée) ou d'autres effets. La perception pénétrante reste efficace sur une distance précisée dans la description de la créature.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Une créature bénéficiant de la perception pénétrante distingue généralement son environnement en utilisant un sens spécifique indiqué entre parenthèses après la perception pénétrante dans le profil de la créature. Par exemple, perception pénétrante (vue) permet à une créature de voir à travers des obstacles qui bloquent les moyens de perception visuels normaux. Si le sens indiqué devient inutilisable d'une façon ou d'une autre – par exemple, si une créature dont la vision accrue par la perception pénétrante est aveuglée –, la créature perd l'utilisation de son pouvoir de perception pénétrante. Les éléments que les créatures dotées de la perception pénétrante distinguent sont généralement les émotions, la vie, les sons, les vibrations et les choses visibles.

Sauf indication contraire, on considère qu'une créature dotée de la perception pénétrante (vue) possède la vision dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres. Ceci permet à la créature de voir à travers des matériaux tels que des armures, des malles et autres objets occultants, ce qui signifie que la créature peut utiliser la compétence de Perception pour chercher plus rapidement et facilement (un seul round pour fouiller une zone de 6 mètres sur 6), même si une fouille aussi rapide ne permet de trouver que des choses perceptibles grâce à ce sens. Si une porte secrète est dissimulée derrière un matériau qui bloque ce pouvoir (voir plus bas), une fouille rapide en utilisant la perception pénétrante (vue) ne permettra pas de la trouver.

Certains pouvoirs de perception pénétrante permettent à une créature de voir à travers certaines matières spécifiques seulement. Ces matières sont indiquées entre crochets après le mode de perception associé à la perception pénétrante dans le profil de la créature. Par exemple, perception pénétrante (vue [fumée seulement]) permet à une créature de voir à travers la fumée comme s'il n'y en avait pas, mais tous les autres obstacles continuent de lui bloquer la vue. Un pouvoir de perception pénétrante permettant de voir à travers une matière spécifique seulement fonctionne par ailleurs comme le mode de perception auquel il est associé, notamment en ce qui concerne les tests de Perception nécessaires pour repérer des choses.

Bloquer la perception pénétrante

Certains pouvoirs de perception pénétrante (généralement ceux de nature magique) ne permettent pas de percevoir à travers certaines matières. Ceci est indiqué entre crochets après le mode de perception associé à la perception pénétrante dans le profil de la créature. Par exemple, un lycanthrope doté de la perception pénétrante (odorat [bloqué par l'argent]) peut sentir à travers les murs mais pas à travers une fine couche d'argent.

Sauf indication contraire, en plus des autres limitations, la perception pénétrante est bloquée par les champs d'énergie et les matériaux suffisamment denses. Ceci inclut tous les champs d'énergie ayant un impact sur le monde physique (tels que les champs de force qui confèrent des points de vie temporaires et les effets de force tels qu'un sort de *mur de force*). La limitation concernant la densité provoque généralement le blocage de ces sens lorsque les créatures qui en sont dotées tentent de percevoir à travers 3 mètres de bois ou de plastique, 1,50 mètre de pierre, 30 centimètres de métal ordinaire ou 10 centimètres de plomb ou de métal stellaire, quels que soient leurs types (tel que l'adamantium). Sauf indication contraire, les armures et contenants courants ne bloquent pas ce type de vision.

Réduction des dégâts (RD)

Certaines créatures ont le pouvoir de soigner instantanément les dégâts infligés par des attaques ou d'ignorer les coups ; on utilise alors le terme de réduction des dégâts pour désigner ce pouvoir spécial. La réduction des dégâts (RD) s'applique aux dégâts cinétiques – c'est-à-dire tous les dégâts contondants, perforants ou tranchants – qu'un personnage subit, quelles que soient leurs sources. Elle ne fonctionne pas contre les dégâts dont le type n'est pas déterminé et contre tous les autres types de dégâts, y

compris les dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de son, bien que ceux-ci puissent être réduits par la résistance aux énergies (voir page 265).

La partie numérique de la réduction des dégâts d'une créature est le montant de dégâts contondants, perforants et tranchants qu'elle ignore sur chaque attaque. Les armes fabriquées dans un matériau spécial, les armes magiques (toutes les armes avec une fusion d'arme ; voir page 191) et les armes dans lesquelles est insufflé un alignement spécifique peuvent souvent ignorer cette réduction. Cette information est séparée par un slash après la valeur de la réduction des dégâts. Par exemple, une RD 5/fer froid signifie que vous subissez 5 dégâts de moins s'ils sont infligés par des armes qui ne sont pas en fer froid, une RD 5/magie signifie que vous subissez 5 dégâts de moins s'ils sont infligés par des armes qui ne sont pas magiques, etc. Si un tiret est indiqué après le slash (« RD 5/- »), c'est que la réduction des dégâts reste efficace contre les dégâts contondants, perforants et tranchants de toutes les armes, même si certaines attaques peuvent avoir leur propre capacité à ignorer la RD. Les munitions tirées avec une arme à projectiles dotée d'une fusion d'arme ou d'un alignement sont considérées comme des armes magiques ou comme des armes ayant l'alignement indiqué lorsqu'il s'agit d'ignorer la réduction des dégâts.

Parfois, plusieurs types de matériaux ou d'alignements sont indiqués après la valeur de réduction des dégâts, ce qui signifie que la réduction des dégâts peut être ignorée de plusieurs façons ou nécessite une combinaison d'effets spécifiques pour l'ignorer. Par exemple, une RD 5/Loyal ou magie signifie que les armes magiques ou ayant l'alignement Loyal peuvent ignorer la réduction des dégâts. En comparaison, une RD 5/Loi et magie signifie que seules les armes à la fois magiques et ayant l'alignement loyal ignorent la réduction des dégâts.

Chaque fois que la réduction des dégâts annule entièrement les dégâts d'une attaque, elle annule également la plupart des effets spéciaux associés à l'attaque, tels qu'une maladie basée sur les blessures, une séquelle handicapante d'agent ou un poison inoculé par blessure. La réduction des dégâts n'annule pas les affaiblissements temporaires de caractéristiques, les diminutions permanentes de caractéristiques, les dégâts d'énergie infligés au cours d'une attaque ou les niveaux négatifs. Elle n'affecte pas non plus les maladies ou poisons inoculés par contact, ingestion ou inhalation. Les attaques qui n'infligent aucun dégât à cause de la réduction des dégâts de la cible n'interrompent pas les sorts.

Si vous bénéficiez d'une réduction des dégâts conférée par plus d'une source, les deux formes de réduction ne se cumulent pas, à moins que les sources octroyant la réduction des dégâts ne précisent expressément le contraire. À la place, vous bénéficiez des avantages de la meilleure réduction des dégâts en fonction de la situation. Un effet peut préciser, même si c'est rare, qu'il augmente la réduction des dégâts déjà existante d'une créature.

La réduction des dégâts représente parfois une capacité à guérir instantanément et, dans d'autres cas, elle reflète le corps particulièrement résistant ou la peau particulièrement épaisse de son bénéficiaire. Dans tous les cas, vous pouvez toujours constater qu'une attaque conventionnelle n'inflige pas les dégâts escomptés.

Résistance à la magie (RM)

La résistance à la magie est la capacité à éviter les effets de sorts et de pouvoirs magiques, de la même façon que la classe d'armure, mais contre les attaques magiques. Pour affecter une créature bénéficiant d'une résistance à la magie, un lanceur de sorts doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + le niveau de lanceur de sorts) dont le DD est égal à la résistance à la magie de la créature. Si le lanceur de sorts rate le test, le sort n'affecte pas la créature. Une créature bénéficiant d'une résistance à la magie n'a pas besoin de faire quoi que ce soit de spécial pour utiliser ce pouvoir et n'a même pas besoin d'être consciente d'une menace pour que fonctionne sa résistance à la magie.

La résistance à la magie d'une créature n'interfère jamais avec ses propres sorts, objets ou pouvoirs. Une créature peut volontairement réprimer sa résistance à la magie par une action simple. Dès qu'une créature réprime sa résistance à la magie, celle-ci le reste jusqu'à son prochain tour. Au début de son prochain tour, la résistance à la magie revient à la normale automatiquement, à moins que la créature ne décide intentionnellement de la maintenir réprimée (ce qui nécessite aussi une action simple).

Quand s'applique la résistance à la magie

La résistance à la magie s'applique lorsqu'un sort cible une créature dotée d'une résistance à la magie ou si une telle créature est à l'intérieur de la zone d'effet d'un sort. Si plusieurs créatures bénéficient d'une résistance à la magie sont les cibles d'un sort ou à l'intérieur de la zone d'un sort, chacune vérifie séparément si sa résistance à la magie fonctionne (c'est-à-dire que le lanceur du sort effectue un test de lanceur de sorts distinct pour chaque créature). À moins qu'un sort ne prenne pour cible qu'une seule créature spécifiquement, la résistance à la magie protège la créature résistante sans affecter le sort lui-même ; les autres créatures sans résistance à la magie prises pour cible par un sort ou à l'intérieur de la zone d'un sort sont affectées normalement. Certains sorts peuvent ignorer la résistance à la magie et ceci est alors indiqué dans leur description.

La résistance à la magie peut protéger une créature contre un sort déjà lancé, si la créature entre dans la zone d'effet d'un sort actif, par exemple. Vérifiez la résistance à la magie quand la créature est affectée pour la première fois par le sort. Une créature vérifie sa résistance à la magie une seule fois par incantation d'un même sort, mais doit le faire pour chaque incantation de sorts distincts. Ainsi, si la résistance à la magie ne protège pas lors de la première incantation d'un sort, elle ne protégera pas non plus les fois suivantes, si la créature entre dans une zone d'effet puis y pénètre à nouveau par la suite, par exemple. De même, si la résistance à la magie protège la première fois, il en sera de même les fois suivantes. Si la créature a volontairement réprimé sa résistance à la magie et qu'elle est ensuite sujette à un sort, elle a toujours une unique chance de résister à ce sort plus tard lorsque sa résistance à la magie revient à la normale.

Résistance aux énergies

Une créature bénéficiant d'une résistance aux énergies peut ignorer certains des dégâts d'une énergie particulière (l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le son) par attaque. Chaque capacité de résistance est définie par le type d'énergie et par le montant de dégâts contre lesquels elle permet de résister. Peu importe que les dégâts proviennent d'une source magique ou ordinaire. Si une attaque inflige à la fois des dégâts cinétiques et d'énergie (par exemple, si elle inflige 3d6 dégâts contondants et 1d6 dégâts de feu), la résistance aux énergies s'applique aux dégâts d'énergie mais ne réduit pas les dégâts cinétiques.

Si la résistance aux énergies annule entièrement les dégâts d'une attaque, elle annule également la plupart des effets spéciaux associés à l'attaque, tels qu'une séquelle handicapante d'agent ou un poison inoculé par blessure. La résistance aux énergies n'annule pas les affaiblissements temporaires de caractéristiques, les diminutions permanentes de caractéristiques ou les niveaux négatifs infligés lors d'une attaque d'énergie. Elle n'affecte pas non plus les maladies ou poisons inoculés par contact, ingestion ou inhalation.

Si vous bénéficiez d'une résistance contre le même type d'énergie provenant de plus d'une source, les deux formes de résistance aux énergies ne se cumulent pas, à moins que les sources de résistance aux énergies ne spécifient expressément le contraire. Un effet peut spécifier, même si c'est rare, qu'il augmente la résistance aux énergies déjà existante d'une créature.

Télépathie

Une créature ayant le pouvoir spécial de télépathie peut communiquer mentalement avec une autre créature, qui doit connaître une langue au moins, jusqu'à une certaine distance (précisée dans la description de la créature, même si la portée de la télépathie est généralement de 30 mètres). Il est possible de communiquer télépathiquement avec plusieurs créatures à la fois, mais maintenir une conversation télépathique avec plus d'une créature en même temps est aussi compliqué que de parler simultanément avec plusieurs personnes à la fois.

Télépathie limitée

La télépathie limitée fonctionne de la même manière que la télépathie, sauf que la créature dotée du pouvoir spécial de télépathie limitée et celle avec laquelle elle communique doivent connaître une même langue.

Vision aveugle

La vision aveugle est un sens (ou une combinaison de sens ; voir page 260) précis non visuel qui fonctionne comme une version plus puissante de la perception aveugle. La vision aveugle reste efficace jusqu'à une certaine portée précisée dans la description de la créature qui l'utilise.

Une créature avec la vision aveugle peut généralement percevoir son environnement en utilisant un sens particulier indiqué entre parenthèses, après la vision aveugle, dans le profil de la créature. Si le sens indiqué devient inutilisable d'une façon ou d'une autre – si, par exemple, la vision aveugle d'une créature fonctionne grâce aux odeurs mais que cette créature perd son odorat –, elle perd l'utilisation complète de sa vision aveugle. Les sens grâce auxquels les créatures dotées de la vision aveugle peuvent percevoir sont les émotions, la vie, les odeurs, les sons, les pensées et les vibrations.

Si vous possédez le pouvoir de vision aveugle et réussissez un test de Perception pour repérer une créature cachée, vous êtes alors en train d'observer cette créature. La vision aveugle annule le camouflage, le déplacement, l'invisibilité, les ténèbres magiques et les effets similaires, mais elle ne permet pas de percevoir les créatures éthérées (voir le sort *forme éthérée* à la page 355). Une créature avec la vision aveugle ne peut pas être aveuglée (voir page 273) et n'est pas sujette aux attaques de regard (voir *Xéno-archives Starfinder*).

La vision aveugle est très limitée comparée à la vision normale. Elle ne permet jamais à une créature de distinguer les couleurs ou les contrastes visuels, mais elle lui permet de percevoir d'autres choses en fonction du sens utilisé. Une créature ne peut pas lire un texte écrit avec la vision aveugle mais elle peut toujours communiquer par le toucher. La vision aveugle fonctionne sous l'eau et dans le brouillard ou la fumée mais elle ne fonctionne généralement pas dans le vide (mais ceci dépend de la nature du sens ; par exemple, la vision aveugle basée sur les émotions fonctionne dans le vide).

Vision dans le noir

La vision dans le noir est la capacité à voir sans aucune source lumineuse sur une distance spécifiée dans la description de la créature. La vision dans le noir permet de voir en noir et blanc uniquement (les couleurs ne sont pas perceptibles). Elle ne permet pas aux personnages de voir des choses qu'ils ne pourraient pas voir par ailleurs – quand une créature bénéficie de la vision dans le noir, les objets et les créatures invisibles restent invisibles, et les illusions restent visibles en ayant l'aspect de ce à quoi elles sont censées ressembler. De la même façon, une créature avec la vision dans le noir reste normalement sujette aux attaques de regard (voir les *Xéno-archives Starfinder*). La présence de lumière n'affecte pas la vision dans le noir.

Vision nocturne

Les personnages dotés de la vision nocturne peuvent voir dans les environnements faiblement éclairés comme s'ils étaient normalement éclairés (voir Vision et lumière à la page 261).



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

BONUS ET MALUS

Au cours de toutes ses aventures, un personnage est souvent soumis à des états préjudiciables, aux circonstances, à la magie, à la technologie ou à d'autres facteurs qui lui octroient des bonus ou des malus sur certaines statistiques du jeu, telles que sa classe d'armure (CA), ses jets d'attaque ou ses jets de sauvegarde. Les situations susceptibles de conférer des bonus ou d'imposer des malus fonctionnent toutes selon les règles décrites dans cette section.

C'est toujours une bonne idée de noter tous les bonus et malus qui affectent votre personnage à tout moment, mais cela est particulièrement important pendant les combats. Après tout, ce bonus de moral de +1 aux jets d'attaque conféré par l'improvisation finissons-en de l'émissaire peut faire la différence entre une attaque réussie venant à bout d'un robot de sécurité ou une attaque ratée, ce qui permettrait à ce même robot de tuer un allié blessé par la suite. Les MJ devraient veiller à noter tous les bonus et malus effectifs en jeu pendant les combats mais ce sont généralement les joueurs, au final, qui notent les bonus et malus affectant leur personnage à tout moment, afin qu'ils aient une idée précise de leur efficacité en combat.

Les règles qui gouvernent les bonus et les malus, ainsi que les différents types de bonus, sont décrites ci-dessous.

LES BONUS

Dans Starfinder, le terme « bonus » peut désigner un avantage dont vous bénéficiez en dehors des éléments typiques du jeu, comme dans le cas où un monstre obtient un don supplémentaire. Parfois, le total que vous ajoutez à un jet de dé une fois tous les calculs faits est appelé bonus, comme dans le cas de votre bonus à l'initiative ou du bonus aux dégâts d'une attaque. Il existe différents types particuliers de bonus qui représentent les divers états et circonstances conférant des bonus à divers nombres ou valeurs propres au jeu.

Quand plusieurs bonus s'appliquent à la même valeur, on les applique tous si leur type est différent mais, dans la plupart des cas, les bonus du même type ne se cumulent pas entre eux, à moins qu'une source ne précise le contraire. (Voir Bonus de circonstances, plus loin, en guise d'exception). Les bonus dont le type n'est pas précisé se cumulent, à la fois entre eux et avec tous les bonus dont le type est spécifié. Ces bonus, souvent appelés bonus « sans type », sont parmi les plus utilitaires du jeu.

Par exemple, Keskodai bénéficie d'un bonus de moral de +2 à ses jets de sauvegarde car un être angélique le protège avec une aura de courage, l'un de ses pouvoirs spéciaux. Pendant qu'il bénéficie de l'aura, Keskodai se lance le sort de *protection contre la mort*. Par conséquent, quand il effectue un jet de sauvegarde contre les sorts et les effets de mort, il peut ajouter un bonus de moral de +4 conféré par son sort de *protection contre la mort* mais il ne peut pas ajouter en plus le bonus de moral conféré par l'aura de courage de l'être angélique. Seul le plus élevé des deux bonus s'applique car les deux sont des bonus de moral qui ne se cumulent donc pas entre eux. Tout en bénéficiant du pouvoir d'aura de courage de l'être angélique, cependant, Keskodai bénéficie toujours du bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde autres que ceux effectués contre les sorts et les effets de mort car ces jets de sauvegarde ne sont pas affectés par le sort de *protection contre la mort*.

La suite décrit les types de bonus les plus courants, ce qu'ils représentent et le genre de choses auxquels ils s'appliquent.

Bonus d'altération

Un bonus d'altération est un type d'effet rare, le plus souvent surnaturel, qui accentue les qualités utiles d'un objet ou améliore les

chances de réussite d'une tâche que vous tentez d'accomplir, améliorant ainsi votre efficacité globale. Il ne s'applique pratiquement jamais aux jets d'attaque.

Bonus d'armure

Un bonus d'armure représente une barrière protectrice qui diminue les risques que les attaques touchent et blessent une cible. Il s'applique à la classe d'armure et il est octroyé par l'armure, un sort ou un effet magique imitant une armure. Les bonus d'armure ne se cumulent pas avec d'autres bonus d'armure mais ils se cumulent avec tous les autres bonus à la classe d'armure (tels que le bonus de Dextérité). Parfois, il est précisé que certains bonus d'armure s'appliquent à la classe d'armure énergétique (CAE) ou à la classe d'armure cinétique (CAC) uniquement. La plupart des armures (voir le chapitre 7) fournissent un bonus d'armure à la CAE et à la CAC mais les bonus d'armure qu'elles confèrent à chacune de ces deux valeurs sont souvent différents, comme indiqué dans la description des armures. Un bonus d'armure s'applique aux deux classes d'armure lorsqu'il n'est pas précisé à laquelle il s'applique.

Bonus d'intuition

Un bonus d'intuition représente une prestation améliorée pour une activité donnée grâce à un talent spécialisé ou à une certaine forme de savoir prémonitoire.

Bonus de base

Les niveaux de classe des personnages leur confèrent des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde. Votre bonus de base à l'attaque est ajouté à tous vos jets d'attaque et il est déterminé par votre classe et votre niveau. Un nombre élevé signifie que vous êtes un combattant compétent. De la même manière, les trois catégories de bonus de base aux jets de sauvegarde, eux aussi déterminés par votre classe et votre niveau, sont ajoutés aux jets de sauvegarde que vous effectuez contre divers effets (comme indiqué dans la description de chaque effet à l'origine du jet de sauvegarde).

Vous recevez les bonus de base correspondant à votre niveau dans une classe. Ils sont indiqués dans votre tableau de classe. Par exemple, si vous êtes un soldat de niveau 5, vous avez un bonus de base à l'attaque de +5, un bonus de base au jet de sauvegarde de Vigueur de +4, un bonus de base au jet de sauvegarde de Réflexes de +1 et un bonus de base au jet de sauvegarde de Volonté de +4 (voir page 111). Si vous prenez des niveaux dans plus d'une classe (on appelle cela « se multiclasser »), vos bonus de base issus de vos différentes classes se cumulent entre eux. Faites la somme des bonus de base de chacune de vos classes pour déterminer vos valeurs de base. Par exemple, si vous avez 5 niveaux de soldat et 1 niveau d'agent, vous avez un bonus de base à l'attaque de +5, un bonus de base au jet de sauvegarde de Vigueur de +4, un bonus de base au jet de sauvegarde de Réflexes de +3 et un bonus de base au jet de sauvegarde de Volonté de +6.

Bonus de caractéristique

Quand votre modificateur de caractéristique est positif, on peut aussi le désigner par le terme de bonus de caractéristique. Si un pouvoir indique que votre bonus de caractéristique doit être ajouté, cela signifie que vous devez ajouter votre modificateur de caractéristique, mais uniquement s'il est positif.

Bonus de chance

Un bonus de chance représente un coup de chance suffisamment important pour changer l'issue d'un événement – ou au moins donner



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

le petit coup de pouce nécessaire afin de tourner le cours des événements à votre avantage.

Bonus de circonstances

Les bonus de circonstances proviennent de facteurs conditionnels spécifiques affectant la tâche que l'on tente d'accomplir. Les bonus de circonstances se cumulent avec les autres bonus de circonstances, à moins qu'ils ne proviennent essentiellement de la même source, auquel cas ils ne se cumulent pas.

Par exemple, vous pourriez utiliser un pétard en effectuant un test de Bluff pour créer une diversion. Le MJ décide que le pétard confère un bonus de circonstances de +2 au test de compétence. Il sait également que les gardes dans cette situation sont extrêmement nerveux et que leur attention est donc facilement attirée par un événement soudain et inattendu. Il vous octroie en plus un bonus de circonstances de +2. Puisque ces deux bonus proviennent de circonstances distinctes qui affectent la tâche que vous tentez d'accomplir, ils se cumulent et vous confèrent un bonus de +4 au test de Bluff.

Bonus de moral

Un bonus de moral représente les effets d'un élan de courage, de détermination et d'espoir lors d'une situation où votre trempe est mise à l'épreuve. Les créatures non intelligentes (c'est-à-dire, les créatures avec une Intelligence de 0 ou sans aucune valeur d'Intelligence) ne peuvent pas profiter des bonus de moral.

Bonus divin

Un bonus divin provient du pouvoir d'une divinité ou d'une autre créature surnaturelle puissante, telle qu'un seigneur démon. Ces bonus sont le plus souvent conférés par des sorts et des objets magiques, bien que les prêtres au service de divinités puissent parfois les conférer grâce à divers pouvoirs spéciaux qu'ils peuvent utiliser.

Bonus racial

Un bonus racial provient de la culture au sein de laquelle vous avez grandi ou résulte des spécificités innées du type de créature que vous êtes. Si votre race change (par exemple, si vous mourez et que vous vous réincarnez par la suite), vous perdez tous les bonus raciaux que vous conférerait votre précédente forme et obtenez les nouveaux bonus auxquels vous avez désormais accès, le cas échéant.

LES MALUS

Divers effets peuvent engendrer des malus aux valeurs de caractéristiques, à la classe d'armure, aux jets de dés, au déplacement ou à d'autres statistiques. À la différence des bonus, les malus n'ont pas de type. Toutefois, plusieurs applications du même malus ne se cumulent généralement pas – on applique le plus élevé seulement.

Par exemple, supposons que le MJ assigne un malus aux tests d'Acrobaties effectués sur un lac gelé à cause de sa surface glissante et que l'un des ennemis des PJ possède un appareil qui applique des malus aux tests d'Acrobaties effectués dans une zone en gelant le sol afin de le verglacier et de le rendre glissant. Verglacier de nouveau un lac déjà glacé ne rend pas sa surface plus glissante et ne change absolument rien, en réalité. Par conséquent, seul le plus élevé des deux malus est appliqué aux tests d'Acrobaties que les créatures effectuent sur la couche de glace doublement gelée.

C'est le MJ qui décide, au final, si deux situations appliquant des malus sont considérées ou non comme une même source et si, par conséquent, les malus se cumulent entre eux ou non. Un MJ pourrait décider qu'un lac gelé deux fois ne rend pas sa surface plus glissante pour autant, mais que c'est effectivement le cas si on l'asperge d'huile. Des malus supplémentaires pourraient s'ajouter à cause d'autres facteurs environnementaux, tels qu'un vent fort, un tremblement de terre ou la surface du lac qui a gelé en formant plusieurs inclinaisons et dépressions.

DÉFINIR LES EFFETS

Qu'un effet soit créé par une aptitude de classe, un sort ou un équipement, il se compose généralement de plusieurs facteurs tels qu'une zone, une durée et une portée, que l'on définit en utilisant des termes de jeu particuliers. Il se compose également de descripteurs qui indiquent son type de puissance (et qui affectent parfois son fonctionnement). La section suivante décrit comment fonctionnent les zones, les descripteurs, les durées, les portées et les cibles des effets. Elle vous livre également la définition mécanique de la ligne d'effet et de la ligne de vue – deux facteurs essentiels pour déterminer si un personnage peut effectivement utiliser un sort ou un équipement.

LA ZONE

Certains effets couvrent une zone définie. La description d'un effet indique parfois une zone spécifiquement définie mais une zone appartient le plus souvent à l'une des catégories décrites ci-dessous. Quelle que soit la forme de la zone, vous choisissez le point d'où émane l'effet mais vous ne contrôlez pas, par ailleurs, les créatures ou les objets affectés. Le point d'origine d'un effet est toujours une intersection du quadrillage, c'est-à-dire le point où quatre cases se touchent sur le tapis de combat tactique.

Lorsqu'il faut déterminer si une créature donnée se trouve dans la zone d'un effet, comptez la distance en cases depuis le point d'origine, comme vous le faites quand vous déplacez un personnage ou quand vous déterminez la portée d'une attaque à distance. La seule différence, c'est qu'au lieu de compter à partir du centre d'une case vers le centre de la suivante, vous devez compter d'une intersection à l'autre. Vous pouvez compter en diagonale à travers une case mais gardez à l'esprit qu'une diagonale sur deux compte comme deux cases de distance. Si le bord le plus éloigné d'une case est à l'intérieur de la zone d'effet, tout ce qui se trouve dans cette case l'est également. Par contre, si la zone d'effet ne touche que le bord le plus proche de la case, les choses à l'intérieur de la case ne sont pas affectées par l'effet.

Émanation, étendue ou rayonnement

La plupart des effets produisant une zone fonctionnent sous forme de rayonnement, d'émanation ou d'étendue. Dans chaque cas, vous choisissez le point d'origine de l'effet et mesurez sa zone à partir de ce point.

Émanation

Un effet d'émanation fonctionne comme un rayonnement, sauf que l'effet continue d'irradier depuis son point d'origine pendant toute la durée de l'effet. La plupart des émanations sont des cônes ou des sphères.

Étendue

Un effet d'étendue se propage comme un rayonnement mais elle peut contourner les angles. Vous sélectionnez uniquement le point d'origine et l'effet s'étend dans toutes les directions sur une distance donnée. L'effet peut contourner les angles et se propager dans des zones que vous ne pouvez pas voir. Calculez la distance parcourue par l'effet en contournant les murs et les angles sans les traverser. Vous devez désigner le point d'origine d'un tel effet mais vous n'avez pas besoin d'avoir une ligne d'effet (voir page 271) sur la totalité de la zone de l'effet.

Rayonnement

Un effet de rayonnement s'applique à tout ce qui se trouve dans sa zone au moment où l'effet arrive en jeu, y compris les créatures que vous ne pouvez pas voir. Il n'affecte pas les créatures bénéficiant d'un abri total vis-à-vis du point d'origine du rayonnement et son effet ne contourne pas les angles. La forme par défaut d'un effet de rayonnement est une sphère mais certains effets de rayonnement sont précisément décrits comme ayant une forme de cône. Une zone de rayonnement indique sur quelle distance s'étend l'effet à partir de son point d'origine.

Cône, cylindre, ligne ou sphère

La plupart des effets de zone ont une forme particulière.

Cône

Un effet en forme de cône s'étend à partir de vous en un quart de cercle dans la direction que vous désignez. Il s'étend en s'élargissant depuis l'un des coins de votre case. La plupart des cônes sont soit des rayonnements, soit des émanations (voir plus haut), et ils ne contournent donc pas les angles.

Cylindre

En ce qui concerne les effets en forme de cylindre, vous sélectionnez le point d'origine de l'effet. Ce point est le centre d'un cercle horizontal situé à une hauteur indiquée dans la description de l'effet et celui-ci descend depuis le cercle en remplissant un cylindre. Un effet en forme de cylindre ignore tous les obstacles situés dans sa zone.

Ligne

Un effet en forme de ligne s'étend en ligne, en partant de vous, dans la direction que vous désignez. Elle commence sur l'un des coins de votre case et s'étend jusqu'au maximum de sa portée ou jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle qui bloque les lignes d'effet (voir page 271). Un effet en forme de ligne s'applique à toutes les créatures situées dans les cases qu'il traverse.

Sphère

Un effet en forme de sphère s'étend depuis son point d'origine pour remplir une zone sphérique. Les sphères peuvent être des rayonnements, des émanations ou des étendues.

Modulable (M)

Si la ligne consacrée à la zone ou l'effet se termine par un « (M) », vous pouvez moduler l'effet. Les dimensions d'un effet ou d'une zone modulable ne peuvent pas être inférieures à 3 mètres. Les « zones » de nombreux effets sont indiquées en cubes pour faciliter le modelage de formes irrégulières ou en trois dimensions. Les volumes en trois dimensions sont souvent nécessaires pour moduler des zones et des effets dans l'espace.

Autre

Un effet peut avoir une zone différente indiquée dans sa description.

Les zones avec des cibles

Certains effets produisent des zones spécifiques prenant pour cibles des créatures ou des objets situés à l'intérieur. À la différence des effets ciblés (voir La cible à la page 272), vous n'avez pas à sélectionner les créatures affectées ; l'effet affecte toutes les créatures ou tous les objets d'un type particulier dans la zone spécifiée.

Si un effet restreint le type de cibles affectées (par exemple, s'il n'affecte que les créatures vivantes), alors les créatures situées dans la zone de l'effet qui ne sont pas du type adéquat ne sont pas comptabilisées dans le nombre de créatures affectées.

Soumis aux effets

Si un effet cible directement des créatures ou des objets, il se déplace avec les sujets pendant toute la durée de l'effet. Si un effet cible une zone, il reste à l'intérieur de cette zone pendant toute sa durée ; les créatures sont sujettes à l'effet quand elles entrent dans la zone mais elles ne le sont plus dès qu'elles en sortent.

DESкриПТЕURS

Un descripteur est un terme qui permet de mieux définir un objet, un sort ou un autre effet. Certains effets ont plus d'un descripteur, chacun d'eux précisant les modes de fonctionnement et d'interaction de l'effet avec son environnement, et d'autres n'en ont aucun. Même les équipements ont parfois des descripteurs.

Les descripteurs sont les suivants : acide, air, appel, basé sur le langage, basé sur les sens, bien, chaos, charme, coercition, convocation, création, eau, électricité, émotion, feu, force, froid, guérison, loi, lumière, mal, maladie, malédiction, mental, mort, ombre, poison, radiation, scrutation, son, souffrance, téléportation, ténèbres, terre et terreur.

La plupart de ces descripteurs ne sont liés à aucune règle qui leur est propre ; ils décrivent plutôt comment les sorts ou les effets interagissent avec certains autres sorts ou effets. Certains descripteurs livrent davantage d'informations sur la façon dont fonctionne l'effet auquel ils sont rattachés, comme décrit ci-dessous.

Appel

Un effet d'appel transporte une créature d'un autre plan vers celui où vous vous trouvez. L'effet confère à la créature le pouvoir à usage unique lui permettant de retourner sur son plan d'origine, bien que l'effet puisse limiter les circonstances d'utilisation de ce pouvoir. Les créatures appelées meurent si elles sont tuées sur le nouveau plan. Une créature appelée ne peut pas être dissipée, même si elle a été appelée par des moyens magiques.

Basé sur le langage

Un effet basé sur le langage utilise une langue intelligible (auditive, visuelle ou télépathique) comme moyen de communication. Si vous ne pouvez pas communiquer avec la cible ou que celle-ci ne peut pas comprendre ce que vous communiquez, l'effet ne parvient pas à l'affecter.

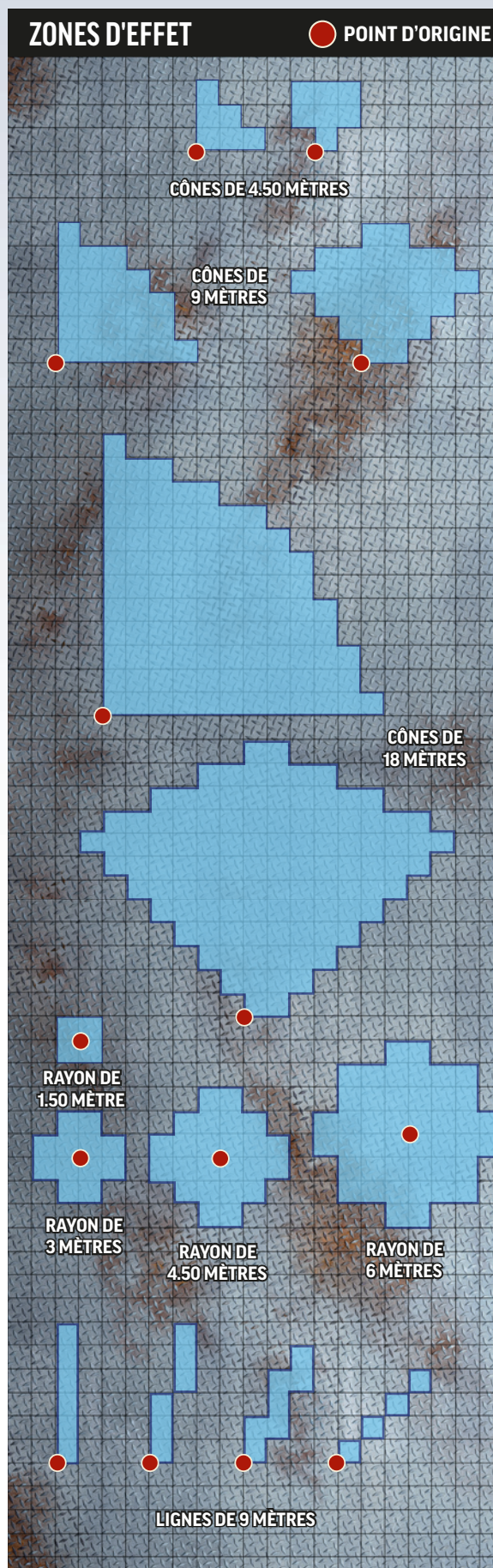
Basé sur les sens

Un effet basé sur les sens comporte des éléments auditifs ou visuels qui nécessitent de pouvoir voir ou entendre pour produire un quelconque effet. Pour que ce genre d'effet affecte sa cible, vous devez être capable de voir ou d'entendre la cible et réciproquement.

Charme

Un effet de charme change la façon dont le sujet vous considère. Il vous donne la possibilité de vous lier d'amitié avec une créature et de lui suggérer ses actions, mais sa servitude n'est pas absolue et irréflectie. Un personnage charmé conserve son libre arbitre mais fait ses choix en fonction de son point de vue biaisé.

Une créature charmée conserve son alignement et ses allégeances d'origine, en sachant qu'il considère à présent la personne qui l'a charmé comme un ami cher dont les suggestions et directives sont très importantes. Une créature charmée ne livre pas volontairement des informations ou n'applique pas de tactiques si son maître ne le



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

lui a pas demandé. Une créature charmée n'obéit jamais à un ordre visiblement suicidaire ou susceptible de la blesser grièvement.

Une créature charmée combat les amis qu'elle avait avant d'être charmée seulement s'ils menacent son nouvel ami. Même ainsi, elle utilise le moins létal des moyens à sa disposition car elle souhaite résoudre le conflit sans blesser personne.

Une créature charmée peut effectuer un test de Charisme opposé à celui de son maître afin de résister aux instructions ou aux ordres qui l'incitent à faire quelque chose qu'il ne ferait pas normalement, même pour un ami proche. Si elle réussit ce test, elle refuse d'obéir à cet ordre mais reste charmée. Si le maître de la créature lui ordonne d'accomplir une action à laquelle elle s'opposerait avec véhémence, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour se libérer une bonne fois pour toutes de l'influence de son maître.

Si une créature charmée est franchement attaquée par le personnage qui l'a charmée ou par ses alliés présumés, elle est automatiquement débarrassée du sort ou de l'effet.

Coercition

Un effet de coercition outrepassa d'une manière ou d'une autre le libre arbitre du sujet et l'oblige à adopter un comportement particulier ou à changer la façon dont fonctionne son esprit.

Convocation

Un effet de convocation amène instantanément une créature ou un objet à un endroit que vous désignez. Quand l'effet prend fin ou est dissipé, la créature convoquée est instantanément renvoyée vers son lieu d'origine (généralement un autre plan, mais pas toujours). Toutefois, un objet convoqué n'est pas renvoyé, à moins que la description de l'effet ne précise le contraire. Une créature convoquée s'en va également si elle est tuée ou si ses points de vie tombent à 0 mais elle n'est pas réellement morte. La créature se reforme dans son lieu d'origine en l'espace de 24 heures et ne peut pas être reconvoquée durant cette période.

Quand un effet de convocation prend fin et que la créature disparaît, tous les sorts qu'elle a lancés prennent fin. Une créature convoquée ne peut utiliser aucun de ses éventuels pouvoirs de convocation.

Création

Un effet de création manipule la matière pour créer un objet ou une créature à l'endroit désigné par le créateur. Si la durée de l'effet n'est pas instantanée, la magie ou l'énergie à l'œuvre maintient la cohésion de la création mais, quand la durée prend fin, la créature ou l'objet créé disparaît sans laisser de traces. Si la durée de l'effet est instantanée, la créature ou l'objet créé ne doit pas son existence à une quelconque énergie extérieure et continue donc d'exister indéfiniment.

Mental

Un effet mental fonctionne uniquement contre les créatures dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou plus.

Ombre

Un effet d'ombre crée une chose partiellement réelle en amalgamant de l'énergie extradimensionnelle. Les dégâts infligés par un effet d'ombre sont réels.

Scrutation

Un effet de scrutation crée un capteur magique invisible qui vous transmet des informations pendant toute la durée de l'effet. Sauf indication contraire, le capteur a les mêmes capacités sensorielles que celles que vous avez naturellement mais aucune de celles que

vous obtenez grâce à d'autres sorts ou technologies. Le capteur est une source de captation sensorielle indépendante et distincte liée à vous, qui continue donc de fonctionner normalement, même si vous êtes aveuglé, assourdi ou victime d'une quelconque dégradation sensorielle.

Une créature peut repérer un capteur de scrutation en réussissant un test de Perception ($DD = 20 + \text{le niveau de l'effet ou du sort}$). Le capteur peut être dissipé comme s'il était un sort actif. Une couche de plomb, un champ de force ou d'autres matériaux exotiques ou autres protections magiques bloquent les effets de scrutation. Le cas échéant, vous pouvez sentir le blocage de l'effet.

Souffrance

Un effet de souffrance provoque des sensations désagréables mais aucun dégât permanent. Les créatures immunisées contre les effets nécessitant un jet de sauvegarde de Vigueur sont également immunisées contre les effets de souffrance.

Téléportation

Un effet de téléportation permet de voyager instantanément en passant par le plan astral (voir page 470). Tout ce qui bloque le voyage astral bloque également la téléportation, à moins que la description de l'effet ne précise le contraire.

LA DURÉE

La durée d'un effet vous indique combien de temps l'effet perdure. Si un sort, un pouvoir ou un objet a une durée particulière et crée un ou plusieurs effet(s), ceux-ci durent pendant toute la durée indiquée à moins que la description d'un effet en particulier n'indique le contraire.

Un effet est parfois réprimé sans être annulé ou dissipé pour autant. Le cas échéant, la durée de l'effet reste la même. L'effet prend fin au même moment que celui où il aurait dû s'arrêter s'il n'avait pas été réprimé.

La durée en unités de temps

Les durées sont généralement exprimées en rounds, minutes, heures, jours ou autres unités de temps. Quand la durée d'un effet est écoulée, l'énergie ou la force qui alimente l'effet se dissipe et l'effet prend fin. Si la durée d'un effet est variable, elle est déterminée au hasard en secret par le MJ pour que vous ne sachiez pas combien de temps l'effet va durer.

Chaque fois que la durée d'un effet est exprimée en unités de temps standards, en heures, jours ou même années, on utilise les unités du Temps Universel du Pacte qui sont les suivantes : un jour se compose de 24 heures, 1 heure de 60 minutes et 1 année de 365 jours (ou 52 semaines). Voir Le temps à la page 430 pour plus d'informations sur le temps et les concepts similaires dans Starfinder.

Instantanée

L'effet apparaît et disparaît à l'instant où il est créé, mais ses conséquences peuvent durer plus longtemps.

Permanente

L'effet perdure tant qu'il n'est pas défait par l'application d'une méthode appropriée, telle qu'une *dissipation de la magie* des sorts permanents.

Concentration

Quand la durée d'un effet dépend de la concentration, l'effet dure tant que vous restez concentré dessus. Se concentrer pour maintenir un effet est une action simple. Tous les éléments susceptibles de vous déconcentrer pendant que vous accomplissez des activités

nécessitant de la concentration (c'est le cas pour l'incantation d'un sort, par exemple) peuvent également vous déconcentrer lorsque vous maintenez un effet, ce qui met alors fin à celui-ci. Voir Concentration et sorts interrompus à la page 331 pour plus d'informations. Vous ne pouvez pas utiliser un effet nécessitant de la concentration ni lancer un sort si vous vous concentrez déjà sur un autre effet. Certains effets durent quelques instants après que vous avez cessé de vous concentrer – généralement 1 round par niveau, mais certains effets particuliers peuvent être différents, comme indiqué dans leur description.

Décharge

Certains effets ont une durée fixe, d'autres durent jusqu'au moment où ils sont déclenchés ou déchargés.

Effets de contact et rétention de charge

Certains effets (surtout les sorts) ont une portée de contact (voir La portée, plus bas) et nécessitent une action pour les activer. Dans la plupart des cas, si vous ne déchargez pas un effet de contact lors du round où vous l'avez créé, vous pouvez retarder indéfiniment la décharge de l'effet (on dit aussi qu'on retient la charge). Vous pouvez effectuer des attaques de contact round après round jusqu'à ce que l'effet soit déchargé. Si vous effectuez un autre type d'attaque, activez un autre pouvoir ou lancez un sort pendant cette période, l'effet de contact se dissipe.

Certains sorts de contact vous permettent de toucher plusieurs cibles lors de leur incantation. Vous ne pouvez pas retenir la charge de ces sorts ; vous devez toucher toutes les cibles du sort lors du même round où vous terminez son incantation.

Révocable (R)

Si un « (R) » est indiqué après la durée d'un sort ou d'un effet, vous pouvez révoquer l'effet dès que vous le souhaitez par une action simple. Vous devez vous trouver à portée de l'effet et être capable de remplir les mêmes conditions que celles nécessaires pour créer l'effet – vous devez pouvoir vous concentrer pour lancer un sort ou avoir accès à l'équipement qui a créé l'effet, par exemple –, mais vous n'avez pas besoin, en réalité, d'effectuer l'action appropriée. Un effet nécessitant de la concentration est révocable par nature et le révoquer ne nécessite aucune action car il vous suffit d'arrêter de vous concentrer lors de votre tour pour que l'effet prenne fin.

LA LIGNE D'EFFET

Si une arme, un sort, un pouvoir ou un objet nécessite un jet d'attaque et que sa portée est exprimée en mètres, il faut normalement que vous (ou la créature ou la chose qui utilise le pouvoir) ayez une ligne d'effet sur la cible pour qu'il soit efficace (ceci est soumis à l'appréciation du MJ). Une ligne d'effet est une ligne droite et dégagée qui indique ce que l'attaque ou le pouvoir peut affecter. Une ligne d'effet est bloquée par un obstacle solide qui peut stopper l'effet en question (tel qu'un mur pour la plupart des effets), mais elle n'est pas bloquée par des restrictions purement visuelles (telles que de la fumée ou l'obscurité). Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas avoir une ligne d'effet qui dépasse la portée planétaire.

Vous devez disposer d'une ligne d'effet dégagée vers la créature ou l'objet que vous souhaitez prendre pour cible, ou vers l'emplacement dans lequel vous souhaitez créer un effet dénué de zone. Pour les effets de zone, vous devez disposer d'une ligne d'effet dégagée vers le point d'origine de l'effet. Un effet en rayonnement, en cône, en cylindre ou en émanation affecte une zone, une créature ou un objet uniquement s'il y a une ligne d'effet entre lui ou elle et le point d'origine de l'effet (le point au centre d'un rayonnement

sphérique, le point de départ d'un rayonnement en forme de cône, le point au centre d'un cercle cylindrique ou le point d'origine d'une émanation). Voir La zone à la page 268 pour les définitions de ces termes spécifiques.

Si vous disposez d'une ligne d'effet vers une partie mais pas la totalité des emplacements occupés par une cible, celle-ci bénéficie d'un abri (voir les pages 253-254 pour plus d'informations sur les abris). De plus, un obstacle par ailleurs solide mais percé d'un trou d'au moins 30 centimètres de côté peut conférer un abri et non un abri total contre un effet, à l'appréciation du MJ.

LA LIGNE DE VUE

La ligne de vue est une ligne droite et dégagée qui indique ce que vous pouvez voir. La ligne de vue est comme la ligne d'effet, sauf que les éléments qui limitent la vision, tels que le brouillard, l'obscurité et le camouflage total, peuvent la bloquer. Si vous ne pouvez pas voir une cible pour une raison ou une autre, vous ne disposez pas d'une ligne de vue sur elle et vous ne pouvez donc pas utiliser des effets nécessitant une ligne de vue. Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas disposer d'une ligne de vue qui dépasse la portée planétaire.

LA PORTÉE

La portée d'un effet indique à quelle distance vous pouvez le créer. Il s'agit de la distance maximale entre vous et l'endroit où l'effet est créé, ainsi que la distance maximale où vous pouvez désigner le point d'origine de l'effet. Les parties de la zone d'effet qui s'étendent au-delà de cette portée sont sans effet. Si la portée se calcule en fonction du niveau, il s'agit du niveau de lanceur de sorts dans le cas des sorts, du niveau de classe dans le cas des aptitudes de classe et du niveau d'objet dans le cas des armes et de l'équipement. Les portées standards sont les suivantes.

Personnelle

Un effet dont la portée est personnelle se limite à votre personne et n'affecte que vous.

Contact

Si la portée d'un effet est au contact, vous devez toucher une créature ou un objet pour l'affecter en réussissant contre elle ou lui un jet d'attaque au corps à corps (contre la CAE, à moins que la description de l'effet n'indique autre chose) si vous désirez toucher une créature contre sa volonté. Un effet de contact qui inflige des dégâts peut aussi infliger un coup critique, à l'identique des armes. Certains effets de contact vous permettent de toucher plusieurs cibles. Vous pouvez toucher jusqu'à six cibles volontaires ou inconscientes lors de l'activation d'un tel effet mais vous devez toucher toutes les cibles de l'effet lors du même round où vous achevez son activation. Si l'effet vous permet de toucher des cibles lors de plusieurs rounds, vous pouvez toucher jusqu'à six créatures par une action complexe.

Courte

Un effet dont la portée est courte peut atteindre une distance de 7,50 mètres + 1,50 mètre tous les 2 niveaux que vous possédez.

Moyenne

Un effet dont la portée est moyenne peut atteindre une distance de 30 mètres + 3 mètres par niveau que vous possédez.

Longue

Un effet dont la portée est longue peut atteindre une distance de 120 mètres + 12 mètres par niveau que vous possédez.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Planétaire

Un effet dont la portée est planétaire peut atteindre n'importe quel endroit sur la même planète mais aussi des cibles en orbite autour de cette planète, si elles sont sur des lunes ou des satellites artificiels, par exemple.

Système

Un effet avec cette portée peut atteindre n'importe quel endroit dans le même système solaire.

Plan

Un effet avec cette portée peut atteindre n'importe quel endroit dans le même plan d'existence.

Illimitée

Certains effets, surtout les sorts de haut niveau, peuvent atteindre n'importe quel endroit, même sur d'autres plans. Les effets dont la portée est illimitée sont souvent très puissants et il est difficile, voire impossible, d'y accéder, avant d'atteindre un niveau élevé.

Portée exprimée en mètres

Certains effets n'ont pas une catégorie de portée standard mais juste une portée exprimée en mètres. Le cas échéant, l'effet indique avec précision la longueur de cette portée.

Facteur de portée

Certains effets, les armes en particulier, ont un facteur de portée. L'arme peut générer un effet à une distance équivalente à plusieurs fois ce facteur de portée, mais vous subissez des malus si la distance entre vous et la cible est supérieure au facteur de portée simple (voir Portée et malus à la page 245).

LA CIBLE

Certains effets affectent une ou plusieurs cible(s). Vous utilisez ces effets sur des créatures ou des objets, comme indiqué dans leur description. Vous devez avoir une ligne de vue (voir page 271) sur la ou les cible(s) d'un effet que vous souhaitez utiliser et vous devez la ou les désigner avec précision. Si l'effet met un certain temps à s'activer (dans le cas du temps d'incantation d'un sort, par exemple), vous n'avez pas à désigner la ou les cible(s) avant d'avoir terminé l'activation de l'effet.

Par exemple, si vous décidez de lancer un sort qui affecte plusieurs créatures, vous n'avez pas besoin de choisir avec précision quelles créatures seront affectées avant la fin de l'incantation, au moment où le sort prend effet. Vous pouvez ainsi éviter de lancer des sorts ou d'imposer des effets sur des créatures hors combat ou frappées d'incapacité entre le moment où vous décidez de lancer un sort et celui où vous terminez son incantation et qu'il est sur le point de prendre effet.

Certains effets imposent des restrictions quant aux cibles que l'on peut sélectionner. Si un effet cible des créatures vivantes, il affecte toutes les créatures à l'exception des créatures artificielles et des morts-vivants – autrement dit, les créatures biologiques ou biotechnologiques vivantes. (Les êtres créés artificiellement qui ne

sont ni des morts-vivants ni des créatures artificielles sont considérés comme des créatures vivantes dans le cadre de cette règle.) Si un effet cible des créatures inconscientes ou volontaires, il affecte uniquement les créatures qui acceptent de l'être. Une créature peut déclarer à n'importe quel moment (même si elle est prise au dépourvu ou si ce n'est pas son tour) sa volonté d'être prise pour cible. Cette déclaration ne nécessite aucune action de sa part ; il suffit qu'un joueur indique à un autre joueur que son personnage est une cible volontaire, par exemple. D'autres effets vous permettent de cibler d'autres catégories de créatures ou d'objets ; c'est le cas des effets qui prennent spécifiquement pour cible une créature artificielle, un cadavre ou un objet.

Certains effets vous permettent de rediriger l'effet vers de nouvelles cibles ou zones après l'avoir activé. Rediriger un effet est une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Les effets nécessitant des jets d'attaque

Certains effets ciblés nécessitent un jet d'attaque pour toucher leur cible. Ces effets peuvent infliger des coups critiques, comme dans le cas des armes, qui infligent des dégâts doublés, le cas échéant.

LES EFFETS DES SORTS ET DES POUVOIRS SUR LES VÉHICULES DE GRANDE TAILLE

La plupart des véhicules interagissent normalement avec les pouvoirs et les sorts ; les effets d'une explosion sur un buggy d'exploration peuvent être déterminés en appliquant les règles normales, par exemple.

Toutefois, si vous êtes à bord d'un véhicule particulièrement grand, tel qu'un avion ou un vaisseau spatial de bonne taille, le véhicule devient, dans les faits, un type de terrain et interagit différemment avec les effets des pouvoirs et des sorts. Le MJ est l'arbitre final quant aux types de véhicules considérés comme des terrains mais, parmi les exemples possibles, on trouve les dirigeables, les usines mobiles sur chenilles, les paquebots, les stations spatiales, les vaisseaux spatiaux, les trains et tous les véhicules plus grands qu'une créature typique dont la taille est égale ou supérieure à Colossale.

Consultez les indications suivantes quand vous utilisez des pouvoirs ou lancez des sorts sur des véhicules considérés comme des terrains. Dans le cadre des pouvoirs et des sorts, les véhicules exceptionnellement grands ne sont pas considérés comme des objets ; au lieu de cela, ce sont les divers éléments qui les composent (cloisons, consoles, murs, etc.) qui sont considérés comme des objets. En général, les pouvoirs et les sorts dont l'effet est stationnaire ou immobile (comme un *mur de force*, une *zone de vérité* ou l'entrée du palais mémoriel d'un mystique akashique), ou les sorts ancrés à un véhicule (tel qu'un *mur d'acier*) se déplacent avec le véhicule en question et ne sont pas fixés à l'endroit physique où ils ont été utilisés ou lancés. De cette façon, les effets créés par un personnage à bord d'un véhicule de la taille d'un terrain et qui prennent pour cible une zone sur ce véhicule se déplacent avec lui au lieu de se manifester à un endroit statique que le véhicule dépassera très vite.

Au-delà de ces indications, c'est le MJ qui décide des effets exacts d'un pouvoir ou d'un sort provenant d'un personnage à bord d'un véhicule exceptionnellement grand.

ÉTATS

Les états sont des circonstances ou indispositions qui peuvent affecter les personnages pendant une période plus ou moins longue. Si plus d'un état affecte un personnage, appliquez-les tous. Si des effets ne peuvent se combiner, appliquez l'effet le plus dommageable.

Les descriptions suivantes livrent des détails sur les états les plus courants et les effets qu'ils produisent sur les personnages. La table 8-2 permet de consulter rapidement les états et leurs effets, mais les joueurs et les MJ devraient toujours se référer à la description détaillée des états avec lesquels ils ne sont pas familiers.

Il arrive qu'un état soit réprimé sans être annulé pour autant, comme dans le cas de l'improvisation d'émissaire n'abandonne pas. Le cas échéant, la durée de l'état reste la même – il prend toujours fin au terme de sa durée normale, même s'il a été réprimé entre-temps.

DESCRIPTIONS DES ÉTATS

Voici les états que l'on trouve couramment dans Starfinder.

À terre

Vous êtes affalé par terre. Vous subissez un malus de -4 aux jets d'attaque au corps à corps. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre classe d'armure contre les attaques à distance mais vous subissez un malus de -4 à votre classe d'armure contre les attaques au corps à corps. Vous relever lorsque vous êtes à terre est une action de mouvement.

Agonisant

Une créature agonisante est inconsciente et sur le point de mourir. Les créatures avec 0 point de vie qui ne sont pas stabilisées sont agonisantes. Une créature agonisante ne peut plus entreprendre aucune action et perd 1 point de persévérance chaque round à la fin de son tour, à moins qu'elle ne parvienne à se stabiliser. Une créature agonisante peut dépenser 3 PP pour se stabiliser et peut ensuite dépenser d'autres PP lors d'un round ultérieur pour gagner 1 point de vie et poursuivre le combat. Se stabiliser ou bénéficier de soins qui remontent les points de vie au-dessus de 0 met fin à l'état agonisant, tout comme la mort. Voir Blessures et mort à la page 250 pour plus d'informations.

Agrippé

Vous êtes entravé par une créature, un effet ou un piège. Vous ne pouvez pas vous déplacer et vous subissez un malus de -2 à votre classe d'armure, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dextérité, sauf ceux effectués pour agripper vous aussi votre adversaire ou pour échapper à la lutte (voir Lutte à la page 246). De plus, vous ne pouvez pas effectuer d'actions nécessitant vos deux mains (ou d'autres membres). Vous ne pouvez pas faire d'attaques d'opportunité.

Vous ne pouvez pas utiliser la Discrétion pour vous cacher de la créature qui vous agrippe, même si un pouvoir spécial vous permet de vous cacher quand cela est normalement impossible. Si vous devenez invisible, grâce à un sort ou un autre pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 à votre test effectué pour ne plus être agrippé mais aucun autre avantage ne vous est conféré.

Assourdi

Vous n'entendez plus rien. Vous subissez un malus de -4 aux tests d'initiative et aux tests de Perception opposés, et vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur l'ouïe. Les personnages

longtemps assourdis commencent à s'habituer à ces inconvénients et peuvent en surmonter certains.

Aveuglé

Vous ne voyez plus rien. Vous êtes pris au dépourvu et subissez un malus de -4 à la plupart des tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité, ainsi qu'aux tests de Perception opposés. Tous les tests et activités qui dépendent de la perception visuelle (la lecture et les tests de Perception basés sur la vue, par exemple) ratent automatiquement. Vous ne pouvez pas observer d'autres créatures, ce qui signifie (entre autres choses) qu'elles bénéficient toutes d'un camouflage total (50 % de chances de rater ; voir page 253) à votre rencontre. Vous devez réussir un test d'Acrobaties DD 10 si vous vous déplacez à une vitesse supérieure à la moitié de votre vitesse de déplacement. Vous tombez à terre si vous ratez ce test. Les personnages longtemps aveuglés commencent à s'habituer à ces inconvénients et peuvent en surmonter certains. Les créatures aveuglées mais dotées d'un sens précis (voir page 260) autre que la perception visuelle ratent automatiquement tous les tests et activités basés sur la vue mais ne subissent aucun des autres effets.

Cassé

Les objets ayant subi un montant de dégâts supérieur à la moitié de leur total de points de résistance obtiennent l'état cassé, ce qui signifie qu'ils sont moins efficaces pour accomplir les tâches auxquelles ils sont destinés. L'état cassé engendre les effets suivants, en fonction de l'objet en question. Vous trouverez les informations sur la solidité et les points de résistance des armes et des armures à la page 409.

Si l'objet est une arme, les attaques effectuées avec elle subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts. Ces armes ne peuvent pas infliger des effets de critique supplémentaires en cas de coup critique réussi mais infligent toujours des dégâts doublés.

Si l'objet est une armure, les bonus qu'il confère à la CA sont diminués de moitié, arrondis à l'inférieur. On multiplie par deux le malus d'armure aux tests de compétence des armures cassées.

Si l'objet est un véhicule, il subit un malus de -2 à sa CA et au DD des collisions, son modificateur de Pilotage est réduit de 2, et sa vitesse de déplacement normale ainsi que son km/h sont diminués de moitié. (Voir la page 228 au chapitre 7 pour plus d'informations sur les véhicules cassés et détruits.)

Si l'objet est un outil ou un équipement cybernétique ou biotech qui confère un bonus aux tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence ou à la vitesse de déplacement (y compris aux autres catégories de vitesse de déplacement), ces bonus sont diminués de moitié, arrondis à l'inférieur (0 au minimum).

Si l'objet ne correspond à aucune de ces catégories, l'état cassé n'engendre aucun effet sur son utilisation.

Les objets affublés de l'état cassé, quel que soit leur type, peuvent être revendus pour la moitié de leur prix de revente normal (généralement 5 % du prix d'achat de l'objet). Un objet peut être réparé avec le sort de *réparation* ou de *réparation intégrale* lancé par un personnage dont le niveau de lanceur de sorts est égal ou supérieur au niveau de l'objet. Les objets perdent l'état cassé si le sort permet à l'objet de récupérer la moitié ou plus de son nombre de points de vie d'origine.

Il est également possible de réparer les objets magiques avec la compétence de Mysticisme (voir page 144 pour plus d'informations) et les objets technologiques avec la compétence d'Ingénierie (voir page 142 pour plus d'informations). On peut réparer les objets hybrides avec l'une ou l'autre de ces compétences. La plupart des réparateurs d'objets magiques ou technologiques font payer 10 % du prix d'achat d'origine de l'objet pour réparer ces dégâts (ou plus si l'objet est détruit ou sévèrement endommagé).

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 8-2 : LES ÉTATS

ÉTAT	EFFET
À terre	Vous subissez un malus de -4 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +4 à la CA contre les attaques à distance et un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps.
Agonisant	Vous êtes inconscient, vous ne pouvez plus agir et vous devez vous stabiliser ou perdre des points de persévérance et potentiellement mourir.
Agrippé	Vous ne pouvez pas vous déplacer ou effectuer d'actions nécessitant deux mains, vous subissez un malus de -2 à la CA, à la plupart des jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative, aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous ne pouvez pas faire d'attaques d'opportunité.
Assourdi	Vous subissez un malus de -4 aux tests d'initiative et aux tests de Perception opposés, et vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur l'ouïe.
Aveuglé	Vous êtes pris au dépourvu et subissez un malus de -4 à la plupart des tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité, ainsi qu'aux tests de Perception opposés. Vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur la vue, les adversaires bénéficient d'un camouflage total contre vous et vous devez réussir un test d'Acrobaties DD 10 pour vous déplacer plus vite que la moitié de votre vitesse normale sous peine de tomber à terre.
Cassé (objet seulement)	Arme : les jets d'attaque et de dégâts subissent un malus de -2 et l'arme ne peut pas infliger d'effets supplémentaires en cas de coup critique ; armure : les bonus à la CA sont diminués de moitié et le malus d'armure aux tests est doublé ; véhicule : malus de -2 à la CA, au DD des collisions et au modificateur de Pilotage, et réduction de moitié de la vitesse et du km/h ; outil ou tech qui confère des bonus : bonus diminués de moitié.
Chancelant	Vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement ou qu'une action simple par round et vous ne pouvez pas effectuer de réactions mais vous pouvez faire des actions rapides comme à l'accoutumée.
Confus	Toutes les créatures sont pour vous des ennemis et vous devez faire un jet sur la table pour déterminer vos actions.
Ébloui	Vous subissez un malus de -1 aux jets d'attaque et aux tests de Perception basés sur la vue.
Effrayé	Vous devez fuir ou combattre, et vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
En apesanteur	Vous ne pouvez effectuer aucune action de mouvement à part pour vous redresser, vous subissez un malus de -2 aux attaques et vous êtes pris au dépourvu.
Enchevêtré	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex.
Encombré	Vos vitesses de déplacement sont réduites de 3 mètres, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +2 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex.
Endormi	Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception pour repérer des choses.
Enflammé	Vous subissez les dégâts de feu indiqués chaque round et vous devez éteindre les flammes pour mettre fin à l'état.
Épuisé	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -3 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous réduisez de 3 votre limite de volume transportable.
Étourdi	Vous lâchez ce que vous tenez, vous ne pouvez pas faire d'actions et vous êtes pris au dépourvu.
Fasciné	Vous devez porter votre attention sur l'effet de fascination et subissez un malus de -4 aux tests de compétences effectués en guise de réactions.
Fatigué	Vous ne pouvez pas courir ou charger, vous subissez un malus de -1 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la For ou la Dex, et vous réduisez de 1 votre limite de volume transportable.
Fiévreux	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux dégâts des armes, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Hébété	Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
Hémorragie	Vous subissez les dégâts indiqués au début de votre tour.
Immobilisé	Vous ne pouvez plus vous déplacer, vous êtes pris au dépourvu et vous subissez des malus aux mêmes attributs que ceux de l'état agrippé mais le malus est de -4.
Imprécis	Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.
Inconscient	Vous êtes mis KO et vous retrouvez sans défense.
Mort	Votre âme quitte votre corps, vous ne pouvez plus du tout agir ou bénéficier de soins magiques ou ordinaires.
Nauséux	Vous êtes incapable d'attaquer, de lancer des sorts ou de vous concentrer sur des sorts, et vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement quand vient votre tour.
Paniqué	Vous lâchez tous les objets que vous tenez, vous fuyez au maximum de votre vitesse et ne pouvez faire aucune autre action, vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, et vous vous recroquevillez si vous êtes acculé.
Paralysé	Votre modificateur de Dex est de -5, vous ne pouvez plus bouger mais vous pouvez effectuer des actions mentales.
Pris au dépourvu	Vous subissez un malus de -2 à la CA et vous ne pouvez pas effectuer de réactions ou d'attaques d'opportunité.
Recroquevillé	Vous êtes pris au dépourvu et ne pouvez entreprendre aucune action.
Sans défense	Votre modificateur de Dex est de -5 et les attaques au corps à corps contre vous bénéficient d'un bonus de +4.
Secoué	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Surchargé	Vos vitesses de déplacement sont réduites à 1,50 mètre, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +0 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex.

Chancelant

Vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement ou qu'une action simple par round, mais pas les deux, et vous ne pouvez pas effectuer d'actions complexes. Vous pouvez toujours faire des actions rapides mais pas de réactions.

Confus

Votre esprit est embrouillé et vous ne pouvez plus agir normalement. Vous ne parvenez plus à distinguer vos alliés de vos ennemis et considérez, par conséquent, toutes les créatures comme des ennemis, même vos plus proches amis ou les membres de votre famille. Un

allié qui souhaite vous lancer un sort bénéfique dont la portée est au contact doit réussir un jet d'attaque contre votre classe d'armure énergétique car vous n'êtes plus considéré comme une cible volontaire. Si vous êtes attaqué alors que vous êtes confus, vous attaquez toujours la dernière créature qui vous a agressé jusqu'à ce qu'elle soit morte ou hors de vue, sauf s'il vous est impossible de l'attaquer pendant le round en cours pour une raison ou une autre. Tant que vous êtes confus, vous ne pouvez pas faire d'attaques d'opportunité contre les créatures ou les choses qui ne sont pas déjà la cible de vos attaques.

Si vous n'êtes pas déjà en train d'attaquer une cible, faites un jet sur la table suivante chaque round au début de votre tour pour savoir ce que vous faites lors du round en cours.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

D100 COMPORTEMENT

1-25	Vous agissez normalement.
26-50	Vous ne faites rien, à part bredouiller des incohérences.
51-75	Vous vous infligez 1d8 + modificateur de For dégâts avec un objet que vous avez en main.
76-100	Vous attaquez la créature la plus proche.

Si vous ne pouvez pas accomplir l'action indiquée, vous ne faites rien, à part bredouiller des incohérences. Vos opposants ne bénéficient d'aucun avantage particulier lorsqu'ils vous attaquent.

Ébloui

Votre perception visuelle est amoindrie à cause d'une hyperstimulation de vos yeux. Vous subissez un malus de -1 aux jets d'attaque et aux tests de Perception basés sur la vue.

Effrayé

Vous fuyez du mieux possible la cause de votre frayeur. Si vous ne pouvez pas fuir, vous pouvez combattre à la place. Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Vous pouvez utiliser des pouvoirs spéciaux, notamment des sorts, pour fuir ; en fait, vous devez les utiliser si c'est là le seul moyen à votre disposition pour vous enfuir. Si vous êtes déjà effrayé puis assujéti à un autre effet qui devrait lui aussi vous effrayer, la durée du deuxième effet s'ajoute à celle de l'état effrayé.

En apesanteur

Vous êtes désorienté et flottez dans un environnement où la gravité est nulle. Vous ne pouvez pas faire d'actions de mouvement pour vous déplacer, ramper ou faire un déplacement prudent. Vous êtes pris au dépourvu et subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

Vous devez utiliser un moyen de propulsion pour vous redresser ou pour vous agripper à un objet stable tel qu'un mur ou une

échelle (généralement par une action de mouvement) afin de mettre un terme à cet état. Voir Gravité zéro à la page 402 pour plus d'informations.

Enchevêtré

Vous êtes empêtré. Se retrouver enchevêtré réduit vos mouvements mais ne vous empêche pas complètement de vous déplacer, sauf si les entraves sont fixées à un objet immobile ou attachées par une force opposée. Vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse de déplacement, vous ne pouvez plus courir ou charger et vous subissez un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dextérité.

Encombré

Toutes vos vitesses de déplacement sont réduites de 3 mètres, votre bonus de Dextérité maximum à la CA est réduit à +2 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la Force et la Dextérité (ou le malus d'armure aux tests de votre armure s'il est plus élevé).

Endormi

Vous dormez et êtes sans défense. Tant que vous êtes endormi, vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception effectués pour repérer quelque chose. Si vous réussissez un test de Perception pour repérer quelque chose malgré ce malus, vous vous réveillez automatiquement. Vous pouvez également vous réveiller si vous êtes giflé ou blessé. Un allié peut vous réveiller par une action simple.

Enflammé

Vous avez pris feu. Tant que vous avez cet état, chaque round au début de votre tour, avant de faire vos actions (ou de tenter le jet de sauvegarde de Réflexes décrit ci-dessous), vous subissez le montant

de dégâts de feu indiqué (ou 1d6 dégâts de feu si l'effet à l'origine de l'état enflammé n'indique aucun montant). Les dégâts de feu provenant de plusieurs sources infligeant l'état enflammé sont cumulatifs.

À la fin de chaque round pendant lequel vous êtes enflammé, vous pouvez effectuer un jet de Réflexes pour supprimer cet état. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + le montant de dégâts de feu infligés par l'état enflammé lors du round en cours. Si vous réussissez ce jet de sauvegarde, l'état enflammé disparaît. Vous pouvez effectuer un nouveau jet de sauvegarde chaque round pendant lequel vous avez cet état et vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour chaque jet de sauvegarde que vous avez effectué lors des rounds consécutifs précédents.

Vous pouvez également mettre automatiquement fin à cet état en plongeant dans une quantité d'eau suffisante. S'il n'y a pas assez d'eau à disposition, vous pouvez passer une action complexe à vous rouler par terre ou à étouffer le feu d'une manière ou d'une autre pour effectuer un nouveau jet de sauvegarde avec un bonus de +4 (plus les éventuels bonus conférés par les tentatives précédentes et consécutives ratées) et mettre un terme à l'état en cas de réussite.

Épuisé

Vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse, vous ne pouvez plus courir ou charger, et vous subissez un malus de -3 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de dégâts des armes de jet, aux jets de sauvegarde de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Force et la Dextérité. Le volume que vous pouvez transporter sans être encombré est réduit de 3. Après 1 heure de repos complet, vous devenez fatigué à la place.

Étourdi

Vous lâchez tout ce que vous tenez, vous ne pouvez pas faire d'actions et vous êtes pris au dépourvu.

Fasciné

Vous êtes captivé. Tant que vous avez l'état fasciné, vous demeurez debout ou assis, ne pouvez faire aucune action autre que celle consistant à prêter attention à l'effet de votre fascination pendant toute sa durée. Vous subissez un malus de -4 aux tests de compétence effectués de manière passive en réponse à d'autres actions, tels que les tests de Perception. Toute menace potentielle, telle qu'une créature hostile en approche, vous confère un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet de votre fascination. Toute menace évidente, telle qu'un individu qui dégage une arme, lance un sort ou vous vise avec une arme à distance, met automatiquement fin à l'état. Un allié peut vous secouer pour vous libérer de l'effet et mettre un terme à cet état par une action simple.

Fatigué

Vous ne pouvez plus courir ou charger, et vous subissez un malus de -1 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de sauvegarde de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Force et la Dextérité. Le volume que vous pouvez transporter sans être encombré est réduit de 1. Si vous êtes fatigué et que vous vous consacrez à une activité qui devrait normalement provoquer de la fatigue, vous devenez épuisé à la place. Vous n'êtes plus fatigué après 8 heures de repos complet.

Fiévreux

Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts des armes, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique.

Hébété

Vous êtes incapable d'agir normalement. Vous ne pouvez entreprendre aucune action mais ne subissez aucun malus à la CA. L'état hébété dure généralement 1 round.

Hémorragie

Vous subissez le montant de dégâts indiqué chaque round, au début de votre tour, jusqu'à disparition de cet état. Vous pouvez arrêter l'hémorragie en réussissant un test de Médecine DD 15 par une action simple ou grâce à l'utilisation d'un pouvoir qui restaure les points de vie. Si vous subissez deux effets d'hémorragie ou plus, vous n'encaissez que les dégâts de l'effet le plus sévère.

Immobilisé

Vous êtes fermement ligoté sur place et êtes ainsi limité à quelques actions seulement. Tant que vous êtes immobilisé, vous ne pouvez plus vous déplacer et vous êtes pris au dépourvu. Vous subissez également un malus supplémentaire de -4 à votre classe d'armure, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dextérité (ces malus remplacent ceux de l'état agrippé et s'appliquent également aux tentatives pour agripper votre adversaire ou pour vous libérer ; voir Lutte à la page 246). L'éventail des actions que vous pouvez effectuer est limité. Vous ne pouvez effectuer aucune action nécessitant l'utilisation de vos membres mais vous pouvez toujours tenter de vous libérer, généralement grâce à un jet d'attaque ou un test d'Acrobaties. Vous ne pouvez pas faire d'attaques d'opportunité lorsque vous êtes immobilisé mais vous pouvez toujours effectuer des actions verbales ou mentales, comme l'incantation de sorts par exemple.

Imprécis

Vous perdez votre concentration en combat. Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque lorsque vous êtes imprécis.

Inconscient

Vous êtes mis KO et vous retrouvez sans défense. Vous tombez dans l'inconscience lorsque vos points de vie tombent à 0.

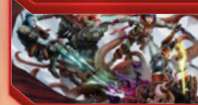
Mort

Vous êtes mort lorsqu'il vous reste 0 point de vie, que vous n'êtes pas stabilisé et que vous n'avez plus aucun point de persévérance alors que vous devriez en perdre à cause de votre état agonisant ou quand vous subissez des dégâts pendant que vous êtes agonisant (voir Blessures et mort à partir de la page 250 pour plus d'informations). Vous pouvez également mourir à cause d'un affaiblissement temporaire de caractéristique, d'une diminution permanente de caractéristique ou de niveaux négatifs (voir page 252), ou en subissant des dégâts massifs (voir page 250).

Lorsque vous êtes mort, votre âme quitte votre corps et vous ne pouvez plus du tout agir. Vous ne pouvez plus recevoir de soins magiques ou ordinaires mais on peut vous ramener à la vie grâce à des moyens magiques ou technologiques capables d'accomplir cet exploit. Votre corps mort se décompose normalement à moins d'être conservé mais les moyens utilisés pour vous ramener à la vie restaurent également votre corps qui revient en pleine santé ou dans l'état qu'il était au moment où vous avez succombé (en fonction du sort ou de l'objet qui vous a ramené à la vie). Quelle que soit la méthode utilisée, la décomposition de votre corps, la rigidité cadavérique et les autres états qui affectent les cadavres ne sont plus un souci pour vous une fois ressuscité.

Nauséux

Vous souffrez de maux d'estomac. Vous ne pouvez plus attaquer, lancer des sorts, vous concentrer sur des sorts ou faire quoi que ce soit



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

d'autres qui nécessitent votre attention. Vous ne pouvez faire qu'une seule action de mouvement et rien d'autre chaque tour.

Paniqué

Vous lâchez tout ce que vous tenez et fuyez à votre vitesse maximale dans une direction aléatoire, en vous éloignant de la cause de votre frayeur et de toutes les autres menaces que vous rencontrez. Vous ne pouvez faire aucune autre action. De plus, vous subissez un malus de -2 à tous les tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Si vous êtes acculé, vous vous recroquevillez et n'attaquez pas, le plus souvent en utilisant l'action de défense totale en situation de combat et rien d'autre. Vous pouvez utiliser des pouvoirs spéciaux, y compris des sorts, pour fuir ; en fait, vous devez les utiliser si c'est là le seul moyen à votre disposition pour vous enfuir.

Paralysé

Vous êtes presque complètement immobilisé sur place et incapable de mouvoir votre corps. Vous pouvez à peine vous tortiller, bouger vos yeux, etc. Vous n'êtes pas sans défense pour autant, même si on considère que vous avez un modificateur de Dextérité de -5. Vous pouvez effectuer des actions purement mentales mais pas physiques. Vous chutez si vous êtes en train de voler lorsque vous devenez paralysé et que votre capacité à voler dépend de moyens physiques (avec des ailes, par exemple). Vous pouvez vous noyer si vous êtes en train de nager quand vous devenez paralysé (voir Asphyxie et noyade à la page 404). Une créature peut traverser l'emplacement que vous occupez, qu'elle soit votre alliée ou non. Cependant, chaque case que vous occupez compte comme 2 cases de déplacement.

Pris au dépourvu

Au début d'un combat, si vous êtes surpris, vous êtes également pris au dépourvu jusqu'au moment où vous devenez conscient du combat et que vous avez eu l'occasion d'agir. Vous pouvez également être pris au dépourvu par de nombreux autres effets. Vous subissez un

malus de -2 à votre CA et ne pouvez pas effectuer de réactions lorsque vous êtes pris au dépourvu.

Recroquevillé

Vous êtes paralysé par la peur. Vous êtes pris au dépourvu et ne pouvez entreprendre aucune action.

Sans défense

Vous êtes attaché, endormi, inconscient ou, par ailleurs, complètement à la merci d'un adversaire. On considère alors que vous avez une Dextérité de 0 (ce qui vous donne un modificateur de Dextérité de -5) et les attaques au corps à corps contre vous bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4 (qui équivaut au bonus lorsqu'on attaque une cible à terre). Les attaques à distance contre vous ne bénéficient d'aucun bonus spécial.

Secoué

Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique lorsque vous êtes secoué. Si vous êtes déjà secoué puis assujéti à un autre effet qui devrait lui aussi vous secouer, la durée du deuxième effet s'ajoute à celle de l'état secoué.

Stabilisé

Si vous étiez agonisant mais que vous avez dépensé des points de persévérance pour vous stabiliser (voir Utiliser des points de persévérance à la page 250 dans Blessures et mort) ou si un allié vous soigne, vous êtes stabilisé. Vous n'êtes alors plus agonisant mais toujours inconscient.

Surchargé

Toutes vos vitesses de déplacement sont réduites à 1,50 mètre, votre bonus de Dextérité maximum à la CA est réduit à +0 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la Force et la Dextérité (ou le malus d'armure aux tests de votre armure s'il est plus élevé).

RÈGLES TACTIQUES DES VÉHICULES

Lorsque vous fuyez à bord d'un véhicule des ennemis à pied ou que vous êtes vous-même à pied et que vous tentez d'arrêter un véhicule, les déplacements et le combat sont représentés sur un quadrillage, tel que celui d'un tapis de combat. Diverses règles s'appliquent aux poursuites entre véhicules car elles impliquent des distances beaucoup plus longues (voir page 282).

Les véhicules sont des objets, ils ne font donc pas eux-mêmes d'actions ou de réactions – un personnage ou une IA d'autopilotage (voir page 280) doit les piloter. Il est toutefois possible qu'ils continuent de se déplacer s'ils ne sont plus contrôlés (voir page 280). Dans certains cas, le niveau d'objet d'un véhicule affecte le DD des tests de compétence des passagers ou du pilote, ou intervient par ailleurs sur le fonctionnement de ces règles. Voir les pages 228-229 pour les statistiques de véhicules particuliers.

L'AVANT DES VÉHICULES

La direction à laquelle les créatures font face sur un quadrillage n'est généralement pas importante dans Starfinder mais les véhicules ne sont pas aussi lestes et vous devez donc savoir dans quelle direction se situe l'avant des véhicules à chaque fois qu'ils se déplacent. Si vous utilisez des figurines, tournez celle du véhicule pour que son avant soit dans la bonne direction chaque fois que l'engin en change. L'avant du véhicule doit faire face à l'un des côtés de sa case, jamais l'un de ses coins.

Quand un véhicule doit se déplacer dans la direction à laquelle il fait face (pendant une action de conduite à pleine vitesse ou s'il n'est pas contrôlé), il doit se déplacer en ligne droite. Cette ligne se mesure depuis le milieu de la face avant du véhicule et elle peut partir tout droit ou en biais, comme indiqué dans le diagramme de la page 279. S'il part en biais, l'angle ne peut être supérieur à 45 degrés en diagonale depuis sa face avant.

PILOTER UN VÉHICULE

Quand vous pilotez un véhicule sur un quadrillage pendant un combat, le véhicule se déplace lors de votre décompte d'initiative et vous devez faire les actions appropriées pour le piloter. Les créatures peuvent effectuer les actions suivantes pour conduire ou interagir avec les véhicules, en plus des actions de combat normales décrites précédemment dans ce chapitre.

Les actions de mouvement

Il faut une action de mouvement pour monter à bord d'un véhicule, le conduire, le démarrer, l'arrêter brusquement ou prendre le contrôle d'un véhicule, comme décrit ci-dessous.

Monter à bord d'un véhicule ou en descendre

Vous pouvez monter à bord ou débarquer d'un véhicule par une action de mouvement. Il faut réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme si on effectue cette action alors que le véhicule est en mouvement ; voir Monter à bord d'un véhicule à la page 285.

Conduire

Vous pouvez piloter un véhicule à sa vitesse de conduite, qui est indiquée à la ligne Vitesse de son profil (voir page 228), par une action de mouvement. Vous pouvez tourner, si nécessaire, au cours de ce déplacement et vous déterminez la direction à laquelle votre véhicule fait face à la fin de l'action de conduite.

Les véhicules provoquent des attaques d'opportunité lorsqu'ils se déplacent et, quand vous êtes à bord d'un véhicule en déplacement,

vous provoquez vous aussi des attaques d'opportunité si vous effectuez des actions qui en provoquent normalement (si vous effectuez des attaques à distance, par exemple), sauf si le véhicule confère un abri total. Vous ne pouvez pas effectuer l'action de conduite pour déplacer un véhicule à travers des emplacements occupés par des créatures, même si celles-ci sont des alliées.

Démarrer un véhicule

Démarrer un véhicule nécessite généralement une action de mouvement, mais des véhicules plus complexes peuvent avoir un système de démarrage en plusieurs étapes nécessitant plusieurs actions.

Arrêter brusquement

Arrêter un véhicule suite à une action de conduite à pleine vitesse (voir Conduire à pleine vitesse) nécessite une action de mouvement (arrêter après une action de conduite ne nécessite aucune action ; voir Aucune action à la page 280). Normalement, un véhicule continue de se déplacer suite à une action de conduite à pleine vitesse. Vous pouvez effectuer un test de Pilotage (voir Piloter un véhicule à la page 147) pour réduire la distance de déplacement de votre véhicule avant de l'arrêter après une action de conduite à pleine vitesse. La réduction est égale au résultat de votre test multiplié par 30 centimètres, puis arrondi à la tranche de 1,50 mètre inférieure. Par exemple, avec un résultat de 17, vous réduisez la distance parcourue de 4,50 mètres (3 cases).

Prendre le contrôle

Vous pouvez prendre le contrôle d'un véhicule incontrôlé par une action de mouvement. Voir Les véhicules incontrôlés à la page 280 pour plus d'informations sur la prise de contrôle d'un véhicule incontrôlé.

Les actions complexes

Foncer en ligne droite ou attaquer avec la carrosserie d'un véhicule nécessite une action complexe, comme décrit ci-dessous.

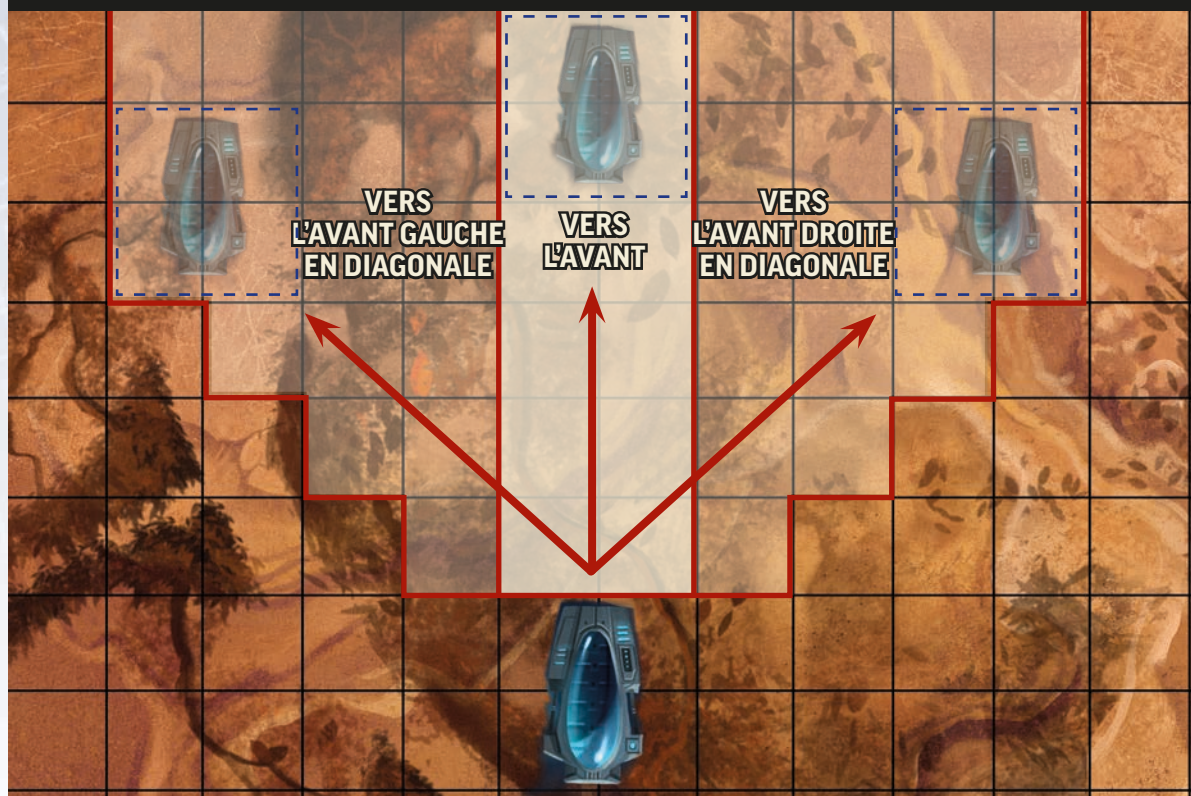
Conduire à pleine vitesse

Quand vous effectuez une action de conduite à pleine vitesse, vous pilotez un véhicule à pleine vitesse en ligne droite dans la direction à laquelle il fait face en utilisant une action complexe. Vous devez réussir un test de Pilotage ($DD = 10 + \text{le niveau d'objet de votre véhicule}$) pour conduire à pleine vitesse. Si votre véhicule est à l'arrêt lorsque vous effectuez cette action (c'est-à-dire, s'il ne s'est pas déplacé lors du round précédent), le DD du test augmente de 5.

Si vous ratez ce test de Pilotage, la façon dont réagit le véhicule dépend des circonstances du test et du terrain environnant. Si vous tentiez de conduire à pleine vitesse alors que le véhicule était à l'arrêt, celui-ci cale et ne se déplace pas. S'il était déjà en train de se déplacer, son comportement dépend du terrain. Un terrain accidenté ralentit le véhicule qui se déplace à la moitié de sa vitesse vers l'avant. Sur du plat, le véhicule se déplace généralement à sa vitesse normale mais se déporte beaucoup. Le cas échéant, le MJ devrait diviser l'arc de cercle de 180 degrés situé devant le véhicule en quatre arcs de 45 degrés. Il détermine ensuite aléatoirement dans lequel de ces arcs le véhicule se déplace.

Un véhicule ne peut pas traverser en toute sécurité un terrain difficile ou passer par-dessus des obstacles à pleine vitesse, à moins qu'il ne soit doté d'un équipement spécial. Il ne peut pas non plus se déplacer à pleine vitesse en toute sécurité vers une destination que vous ne pouvez pas voir, à moins de l'avoir préalablement scannée avec minutie. Si vous conduisez tout de même un véhicule à pleine vitesse dans

DÉPLACEMENT VERS L'AVANT D'UN VÉHICULE



Le buggy d'exploration sur ce diagramme se dirige vers l'avant donc sa face avant est dirigée vers le sommet du diagramme. Si son conducteur effectue l'action de conduite à pleine vitesse, le véhicule doit se déplacer en ligne droite vers l'avant, ce qui lui permet de se déplacer vers l'avant tout droit ou en biais vers la droite ou la gauche, mais l'angle par rapport à la ligne droite vers l'avant ne peut être supérieur à 45 degrés. Si le véhicule est incontrôlé, il doit se déplacer vers l'avant (dans la direction la plus récente) et ne peut pas se déplacer en diagonale. Dans un cas comme dans l'autre,

l'avant du véhicule reste dans la même direction que celle qu'il avait au début du déplacement.

Si le pilote préfère effectuer l'action de conduite, le véhicule peut se déplacer dans n'importe quelle direction (et pas uniquement vers l'avant) et tourner si nécessaire pendant le déplacement, ce qui lui permet de faire des embardées et même des zigzags. À la fin du déplacement, le conducteur peut diriger l'avant du véhicule dans la direction de son choix (ou garder la même direction s'il le souhaite).

ces conditions d'insécurité, vous devez effectuer un test de Pilotage contre un DD déterminé par le MJ (généralement 20 + le niveau d'objet du véhicule) quand vous rencontrez le terrain difficile ou l'obstacle. Si vous ratez ou si le véhicule est incontrôlé (voir page 280), le MJ décide si le véhicule percute quelque chose ou dérape.

Après avoir effectué une action de conduite à pleine vitesse, un véhicule ne ralentit pas immédiatement. Lors de votre prochain tour, vous disposez de quatre options : vous pouvez utiliser une autre action complexe pour continuer à conduire à pleine vitesse, utiliser une action de mouvement pour conduire votre véhicule à sa vitesse de conduite, utiliser une action de mouvement pour arrêter brusquement ou céder le contrôle du véhicule par une action rapide. Si vous effectuez une action rapide ou de mouvement, vous pouvez également faire une action simple durant ce tour. Par exemple, vous pouvez conduire à pleine vitesse pendant un tour, puis, lors du tour suivant, faire feu avec une arme par une action simple et conduire par une action de mouvement.

Un véhicule à pleine vitesse provoque des attaques d'opportunité mais il bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA contre elles grâce à sa vitesse.

La pleine vitesse de nombreux véhicules est beaucoup plus élevée que celle des créatures, voilà pourquoi conduire à pleine vitesse équivaut à quitter complètement le site d'un combat, à moins que d'autres véhicules ne soient également impliqués.

Percuter

Par une action complexe, vous pouvez conduire un véhicule en ligne droite sur une distance inférieure ou égale à sa pleine vitesse dans la direction à laquelle il fait actuellement face et tenter de percuter une créature ou un objet à la fin du déplacement pour infliger à la cible le double des dégâts de collision du véhicule et la moitié de ces mêmes dégâts au véhicule lui-même. Les dégâts de collision et le DD de collision du véhicule sont indiqués à la ligne Attaque (collision) de son profil (voir page 228).

Le déplacement lors de cette action suit les mêmes restrictions que celle de conduite à pleine vitesse et nécessite les mêmes tests de Pilotage. Si vous ratez l'un de ces tests pendant le déplacement, vous ne parvenez pas à percuter votre cible.

Si la cible de la culbute est une créature, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes contre le DD de collision du véhicule pour l'éviter. Si la cible est un autre véhicule, le conducteur du véhicule en défense peut effectuer un test de Pilotage contre un DD égal au résultat de votre test de Pilotage pour éviter la culbute. L'attaquant remporte l'opposition en cas d'égalité.

Écraser

Par une action complexe, vous pouvez conduire un véhicule sur une distance maximale égale au double de sa vitesse de conduite et écraser

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

pendant ce déplacement des créatures plus petites que le véhicule d'au moins deux catégories de taille. Ces créatures subissent un montant de dégâts contondants égal aux dégâts de collision du véhicule, mais chacune peut effectuer un jet de Réflexes contre le DD de collision du véhicule pour ne subir que la moitié de ces dégâts. Faites un seul jet de dégâts et appliquez le résultat à chaque créature au lieu de faire un jet distinct par créature. Le DD et les dégâts de collision d'un véhicule sont indiqués à la ligne Attaque (collision) de son profil (voir Les véhicules à la page 228).

Quand vous effectuez l'action d'écrasement, le véhicule subit un montant de dégâts égal à la moitié du résultat du jet de dégâts pour chaque créature écrasée. Si le véhicule est hors de fonctionnement à cause des dégâts subis, il cesse de se déplacer. Vous pouvez toujours déterminer la direction à laquelle il fait face à la fin de ce déplacement, comme à l'accoutumée.

Un véhicule qui effectue l'action d'écrasement ne peut pas infliger des dégâts plus d'une fois par round à une même créature, quel que soit le nombre de fois qu'il l'écrase au cours de son déplacement. Le véhicule peut écraser des objets de taille appropriée en produisant les mêmes effets, mais les objets n'effectuent aucun jet de sauvegarde, à moins qu'ils ne soient pilotés ou animés d'une façon ou d'une autre.

Les actions rapides

Il faut effectuer une action rapide pour enclencher ou désenclencher le contrôle ou le pilotage automatique d'un véhicule, ou pour céder le contrôle d'un véhicule, comme décrit ci-dessous.

Enclencher ou désenclencher le contrôle automatique

Vous pouvez enclencher le contrôle automatique d'un véhicule par une action rapide après avoir effectué une action de conduite ou de conduite à pleine vitesse. Vous pouvez désenclencher son contrôle automatique par une action rapide à n'importe quel moment. Voir Le contrôle automatique plus loin pour plus d'informations.

Enclencher ou désenclencher le pilotage automatique

Vous pouvez enclencher le pilotage automatique d'un véhicule par une action rapide (voir Le pilotage automatique plus loin).

Céder le contrôle

Vous pouvez volontairement confier le contrôle d'un véhicule à un autre pilote par une action rapide. Si vous cédez le contrôle d'un véhicule mais qu'aucun autre pilote n'en prend le contrôle, le véhicule devient incontrôlé (voir Les véhicules incontrôlés plus loin).

Aucune action

Aucune action n'est nécessaire pour effectuer ce qui suit.

Arrêter

Vous pouvez arrêter sans difficulté un véhicule après une action de conduite sans dépenser une action.

LES VÉHICULES INCONTRÔLÉS

Si vous êtes assommé ou cessez de piloter de manière active, votre véhicule devient incontrôlé. Si vous retardez votre action, le véhicule devient incontrôlé et continue d'agir lors du même décompte d'initiative que celui qu'il avait avant. Votre décompte d'initiative n'est alors plus le même que celui du véhicule et celui-ci continue de se déplacer (voir plus bas) à votre précédent décompte d'initiative jusqu'au moment où un pilote en prend le contrôle ou s'il percute quelque chose ou s'arrête définitivement.

Sauf indication contraire, un véhicule incontrôlé se déplace en ligne droite vers l'avant dans la direction qu'il prenait juste avant de devenir incontrôlé, comme s'il effectuait deux actions de conduite lors de son tour. Il ralentit peu à peu lors de chacune de ces actions (et se déplace

généralement aux trois quarts de la vitesse de sa dernière action) jusqu'au moment où il s'arrête ou percute quelque chose. À l'appréciation du MJ, il peut ralentir davantage s'il se déplace sur un terrain irrégulier ou sur une montée, ou conserver la même vitesse, voire accélérer s'il se trouve dans un environnement où la gravité est nulle ou sur une descente.

Prendre le contrôle

Vous pouvez prendre le contrôle d'un véhicule incontrôlé par une action de mouvement (voir Prendre le contrôle à la page 278). Durant cette action de mouvement, le véhicule ne parcourt aucune distance supplémentaire – vous passez toute votre action à prendre le contrôle du véhicule. Une fois l'action effectuée, le décompte d'initiative du véhicule s'égale sur le vôtre et vous pouvez consacrer vos éventuelles actions restantes à piloter le véhicule.

Heurter un obstacle

Si un véhicule incontrôlé rentre en contact avec un obstacle ou un autre véhicule, il le heurte. Ceci inflige le double des dégâts de collision du véhicule au véhicule incontrôlé et à l'obstacle qu'il heurte, puis le véhicule incontrôlé cesse son déplacement. Si le véhicule incontrôlé heurte un véhicule contrôlé, l'autre pilote peut effectuer un test de Pilotage pour éviter la collision, comme s'il avait été percute (voir Percuter à la page 279). Si ce pilote évite la collision, le véhicule incontrôlé poursuit son déplacement, comme décrit dans Les véhicules incontrôlés plus haut.

LE CONTRÔLE AUTOMATIQUE

Certains véhicules sont équipés d'un système de contrôle automatique, ce qui vous permet de consacrer vos actions à des tâches autres que le pilotage, mais ce système est beaucoup moins efficace que le pilotage automatique. Vous pouvez enclencher le contrôle automatique par une action rapide après avoir effectué une action de conduite ou de conduite à pleine vitesse, et il continue de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit désenclencher (par une action rapide également) ou jusqu'au moment où le véhicule ne peut plus se déplacer. Lorsque vous utilisez le contrôle automatique, le véhicule devient incontrôlé mais, chaque round, il se déplace en ligne droite sur la même distance, à la même vitesse et dans la même direction que celles suivies lors de la dernière action de pilotage (il se déplace comme s'il effectuait deux actions de conduite si la dernière action effectuée par le pilote était une action de conduite, ou comme s'il effectuait une action de conduite à pleine vitesse si la dernière action du pilote était une action de conduite à pleine vitesse). Le contrôle automatique utilise le résultat le plus récent du test de Pilotage du pilote en guise de résultat de ses propres tests de Pilotage.

LE PILOTAGE AUTOMATIQUE

Certains véhicules disposent d'une IA de pilotage automatique capable de contrôler le véhicule à la place d'un pilote en chair et en os. Vous pouvez enclencher ou désenclencher un pilotage automatique par une action rapide. Vous pouvez lui assigner une destination par une action de mouvement et le pilotage automatique tente d'atteindre cet endroit si cela est possible (à condition que le pilotage automatique ne soit pas verrouillé à l'aide d'un mot de passe ou programmé d'une façon ou d'une autre pour ne pas obéir).

Un véhicule est considéré comme contrôlé lorsque le pilotage automatique est enclenché. C'est le MJ qui décide quelles sont les actions entreprises par le pilotage automatique et ce dernier peut effectuer toutes les actions qu'un pilote réel entreprendrait pour piloter le véhicule. Quoi qu'il en soit, les pilotages automatiques ont tendance à se montrer prudent, en prenant rarement des risques pour l'intégrité du véhicule et sans jamais tenter de percuter ou d'écraser une cible, à moins d'avoir été spécifiquement programmé comme une machine de guerre (ceci est précisé dans son profil).



La ligne Systèmes du profil d'un véhicule (voir page 228) indique le modificateur du pilotage automatique à la compétence de Pilotage. Dans le cas des tests de Pilotage effectués par le pilotage automatique, appliquez ce modificateur en premier, puis le modificateur du véhicule (indiqué à la ligne Modificateurs du véhicule) aux tests de Pilotage.

ATTAQUER À BORD D'UN VÉHICULE

Quiconque attaque à bord d'un véhicule subit le malus de ce véhicule aux jets d'attaques. Celui-ci est indiqué à la ligne Modificateurs dans le profil du véhicule (voir page 228). Il est particulièrement difficile d'attaquer depuis un véhicule qui se déplace à grande vitesse, voilà pourquoi un véhicule devrait avoir un modificateur plus élevé sur les jets d'attaque (indiqué entre parenthèses) quand il se déplace à pleine vitesse. Le malus de déplacement à pleine vitesse s'applique si le véhicule s'est déplacé à pleine vitesse au dernier round. Le malus à l'attaque ne s'applique pas quand le véhicule est à l'arrêt.

Faire feu avec les armes d'un véhicule

Faire feu avec une arme montée sur un véhicule applique les mêmes règles que lors d'un tir avec une arme à distance normale mais vous devez activer les armes du véhicule au lieu de celles que vous détenez. Les malus aux jets d'attaque à la ligne des Modificateurs du véhicule s'appliquent également aux attaques effectuées avec les armes du véhicule.

Certains véhicules sont équipés d'armes directement utilisables depuis le système de pilotage ou manipulables depuis une même console de contrôle. Vous pouvez donc les utiliser lorsque vous pilotez mais vous ne pouvez normalement pas tirer avec les armes du véhicule lors d'un tour pendant lequel vous conduisez à pleine vitesse (ou lors d'un tour où vous avez effectué une autre action complexe) car le nombre d'actions pour ce faire est insuffisant. Les armes montées différemment doivent généralement être utilisées par des créatures à bord du véhicule spécifiquement allouées aux postes de tireur.

Les attaques au volant

La vitesse de nombreux véhicules est telle qu'ils peuvent traverser le tapis de combat dans sa totalité, voilà pourquoi le MJ doit prendre des décisions lorsque des véhicules sortent du tapis de combat et souhaitent y revenir. Le MJ décide en combien de temps les véhicules reviennent mais il faut normalement au moins 1 round pour faire demi-tour, car conduire et changer de direction nécessite une action de mouvement.

En théorie, des créatures pourraient s'entasser dans un véhicule, préparer leurs actions pour tirer sur leurs ennemis dès qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins d'eux, traverser le tapis à pleine vitesse et tirer lorsque leur véhicule passe de nouveau devant eux. Une telle manœuvre peut paraître parfaite mais elle soulève quelques problèmes. Premièrement, les attaquants subissent un malus important sur toutes leurs attaques, ce qui n'est pas le cas des ennemis qui préparent leurs actions pour tirer en retour. Deuxièmement, les ennemis ont le temps de se préparer pendant que le véhicule est hors du tapis. Ils peuvent se mettre à l'abri, mettre en place des obstacles pour empêcher le véhicule de traverser le site à pleine vitesse ou simplement vider les lieux. Le MJ pourrait aussi décider que les attaquants ne peuvent pas voir clairement ce qu'il se passe lorsqu'ils sont hors du tapis ou que le véhicule tombe en panne après l'application d'une tactique aussi tendue.

S'ENFUIR À BORD D'UN VÉHICULE

Étant donné que les véhicules peuvent se déplacer beaucoup plus rapidement que la plupart des créatures lorsqu'elles courent, des créatures à bord d'un véhicule peuvent généralement fuir un combat, dès qu'elles le décident, si leurs ennemis sont à pied. C'est le MJ qui décide si un véhicule peut s'enfuir ou non. En général, dès qu'un véhicule dépasse la distance que les ennemis à pied peuvent parcourir en courant, ces ennemis ont la possibilité de faire feu une dernière fois, puis le véhicule et toutes les créatures à son bord s'enfuient. Quoi qu'il en soit, si les ennemis sont eux aussi à bord d'un véhicule, ils peuvent généralement les poursuivre et le combat se poursuit alors sous forme de poursuite entre véhicules (voir page 282).

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

POURSUITES ENTRE VÉHICULES

Les règles tactiques de véhicules de la section précédente sont prévues pour les combats joués sur un quadrillage, lorsque certaines créatures sont dans des véhicules et d'autres sont à pied. Mais lors d'une poursuite ou d'une course à grande vitesse entre véhicules concurrents, le talent des pilotes et l'environnement jouent un rôle prépondérant dans la détermination de la victoire ou de la défaite. Le système décrit ici est davantage axé sur la narration et permet une plus grande flexibilité sans que l'utilisation d'un énorme quadrillage ne soit nécessaire.

LE POSITIONNEMENT RELATIF

Lors d'une poursuite entre véhicules, il vous suffit de connaître la position des uns par rapport aux autres. La méthode la plus simple consiste à utiliser une série de lignes horizontales appelées zones, comme le montre le diagramme de la page 283. Vous pouvez utiliser un tapis de combat en ignorant simplement les lignes verticales.

On considère, par défaut, qu'une distance de 15 mètres sépare les véhicules situés dans la même zone. S'ils sont engagés en combat (voir Engager le combat avec un autre véhicule), on considère qu'ils sont adjacents mais ils ne sont généralement pas en contact et les créatures qui tentent de bondir entre les véhicules peuvent ainsi chuter. 60 mètres environ séparent les véhicules distants d'une zone.

Être devant

Être devant un adversaire est avantageux. Vous obtenez un bonus de +2 aux tests de Pilotage contre les ennemis situés derrière vous ou vous obtenez un bonus de +2 à tous vos tests de Pilotage si vous êtes devant l'ensemble de vos ennemis. Lorsque vous attaquez, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués contre les ennemis et les véhicules situés derrière vous.

LES PHASES D'UNE POURSUITE ENTRE VÉHICULES

Les courses-poursuites se déroulent en rounds chacun composé de trois phases décrites en détail ci-dessous. Au début d'une poursuite, faites les tests d'initiative (ou utilisez le même ordre d'initiative si un combat de véhicules joué sur un quadrillage se poursuit sous forme de poursuite).

1. Actions des pilotes : le pilote de chaque véhicule sélectionne ses actions de pilotage et effectue les éventuels tests demandés en dehors du décompte d'initiative normal des personnages.

2. Évolution de la poursuite : le MJ déplace les véhicules vers leur nouvelle zone, en fonction des actions choisies par les pilotes et de leurs réussites. Le MJ détermine également si des protagonistes sont hors de portée des autres véhicules et donc hors de la course.

3. Combat : les pilotes (s'il leur reste des actions) et les passagers effectuent leurs actions dans l'ordre d'initiative comme ils le feraient normalement au cours d'un combat. Les passagers et les pilotes peuvent faire feu sur d'autres véhicules, en fonction de leur portée, et les pilotes peuvent éventuellement percuter les véhicules de leurs ennemis avec le leur.

Les actions des pilotes

Pendant la phase d'actions des pilotes, le pilote de chaque véhicule sélectionne les actions de pilote qu'il souhaite utiliser pour conduire son véhicule lors du round en cours et accomplit ses actions de pilotage dans l'ordre d'initiative pendant cette phase. La plupart des actions de pilote nécessitent une action de mouvement ; effectuer deux actions de pilote requiert d'effectuer double manœuvre, qui est une action complexe. Seule l'action d'accélération permet d'avancer les véhicules durant cette phase. Pour toutes les autres actions de pilote, le MJ avance les véhicules de manière appropriée pendant la phase d'évolution de la poursuite. S'il reste des actions aux pilotes à la fin de la phase d'actions des pilotes, ils peuvent les faire dans l'ordre d'initiative pendant la phase de combat. La table 8-3 permet de consulter rapidement les actions des pilotes.

Accélérer (mouvement)

Vous effectuez un test de Pilotage ($DD = 17 +$ le niveau d'objet de votre véhicule) pour passer devant, ce qui vous fait immédiatement avancer d'une zone en cas de réussite. Si le véhicule doit gérer des dangers ou des effets similaires survenant en entrant dans une zone (voir page 285), ceux-ci se déclenchent immédiatement. Le véhicule avance ensuite d'une zone supplémentaire lors de la phase d'évolution de la poursuite, même en cas de test raté, à moins que la marge d'échec de votre test soit égale ou supérieure à 5.

Désengager (mouvement)

Vous effectuez un test de Pilotage ($DD = 5 +$ la CAC du véhicule ennemi) pour vous désengager d'un engagement avec d'autres véhicules. Si l'engagement comporte plusieurs véhicules ennemis, le DD est égal à la plus haute CAC parmi les véhicules ennemis + 5 par véhicule ennemi au-delà du premier. Si tous les groupes participants souhaitent mettre un terme à l'engagement, aucun test de Pilotage n'est nécessaire pour se désengager.

Double manœuvre (complexe)

Vous pouvez effectuer deux des actions de pilote mentionnées dans cette section mais vous subissez un malus de -4 à chaque test de Pilotage ou autre test de compétence. Vous effectuez les actions de pilote l'une

TABLE 8-3 : ACTIONS DES PILOTES LORS D'UNE POURSUITE ENTRE VÉHICULES

ACTION DE PILOTE	TEST DE COMPÉTENCE	DD	RÉSULTAT D'UNE RÉUSSITE
Accélérer	Pilotage	17 + niveau d'objet du véhicule	Le véhicule avance d'une zone immédiatement (et il avance d'une zone lors de la phase d'évolution de la poursuite)
Désengager	Pilotage	5 + CAC du véhicule ennemi	Met fin à l'engagement du véhicule (qui avance d'une zone lors de la phase d'évolution de la poursuite)
Double manœuvre*	Variable	Spécial (malus de -4 sur chaque tentative)	Spécial – voir paragraphe double manœuvre (et le véhicule avance d'une zone lors de la phase d'évolution de la poursuite)
Engager un autre véhicule	Pilotage	CAC du véhicule ennemi	Les créatures à bord des véhicules engagés peuvent s'attaquer ou monter à bord d'un autre véhicule (et le véhicule avance d'une zone lors de la phase d'évolution de la poursuite)
Éviter	Pilotage	10 + niveau d'objet de votre véhicule	Le véhicule gagne un bonus de +2 à sa CA (et avance d'une zone lors de la phase d'évolution de la poursuite)
Feinter	Variable (voir page 283)	15 + niveau d'objet du véhicule	Les pilotes derrière vous subissent un malus de -2 aux tests de Pilotage pendant 1 round (et le véhicule avance d'une zone lors de la phase d'évolution de la poursuite)
Maintenir l'allure	Pilotage	10 + niveau d'objet de votre véhicule	Le véhicule avance d'une zone lors de la phase d'évolution de la poursuite
Ralentir	Aucun	Aucun	Le véhicule n'avance pas lors de la phase d'évolution de la poursuite

* Une double manœuvre est une action complexe qui permet au pilote d'accomplir deux des autres actions figurant dans cette table.

après l'autre mais vous pouvez choisir votre deuxième action après avoir fait la première et vous pouvez faire la même action deux fois. Si vous ne voulez pas faire votre deuxième action, vous l'annulez mais vous subissez quand même le malus sur votre premier test. À la différence des autres actions de pilote, une double manœuvre nécessite une action complexe.

Si votre véhicule est beaucoup plus rapide que les autres véhicules engagés dans la poursuite, vous bénéficiez d'un avantage lorsque vous accomplissez une double manœuvre. Si la vitesse de votre véhicule est plus rapide de 15 mètres que le plus rapide des véhicules ennemis, vous subissez un malus de -2 seulement quand vous accomplissez une double manœuvre.

Quel que soit le nombre d'actions de pilote que vous accomplissez au cours d'une double manœuvre, vous avancez d'une zone au maximum pendant la phase d'évolution de la poursuite.

Engager un autre véhicule (mouvement)

Vous effectuez un test de Pilotage (DD = la CAC du véhicule ennemi) pour engager le combat entre votre véhicule et un véhicule ennemi dans la même zone. Deux véhicules alliés peuvent s'engager librement ; ça peut être utile si des gens à bord d'un véhicule souhaitent passer dans l'autre. Dans les deux cas, votre véhicule devient ensuite automatiquement engagé avec tous les autres véhicules dans l'engagement. Vous pouvez effectuer des attaques au corps à corps contre les créatures à bord d'un autre véhicule uniquement si le vôtre est engagé contre lui ; voir l'encadré intitulé L'engagement à la page 284 pour plus d'informations).

Éviter (mouvement)

Vous pouvez effectuer un test de Pilotage (DD = 10 + le niveau d'objet de votre véhicule) pour conférer à votre véhicule un bonus de circonstances de +2 à sa CA pendant 1 round. Les bonus ne se cumulent pas si vous évitez deux fois.

Feinter (mouvement)

Vous pouvez tenter une manœuvre risquée, exploiter le terrain ou prendre une trajectoire peu conventionnelle pour tromper vos poursuivants. Vous effectuez un test de compétence (DD = 15 + le niveau d'objet de votre véhicule) ; ce test de compétence devrait être un test de Pilotage si la feinte nécessite l'accomplissement d'une manœuvre complexe, mais ça peut aussi être un test de Bluff, de Discrétion ou d'une autre compétence, à l'appréciation du MJ. Si vous réussissez, les tests de Pilotage de tous les véhicules situés derrière vous subissent un malus de -2 pendant 1 round. Vous pouvez effectuer plusieurs feintes avec l'action double manœuvre mais les malus imposés aux véhicules derrière vous ne se cumulent pas. Par contre, les malus imposés par plusieurs pilotes différents situés devant et qui réussissent leurs feintes se cumulent.

Maintenir l'allure (mouvement)

Vous effectuez un test de Pilotage (DD = 10 + le niveau d'objet de votre véhicule) pour conserver votre position dans la poursuite. En cas de réussite, votre véhicule avance durant la phase d'évolution de la poursuite. En cas d'échec, votre véhicule recule d'une zone durant cette phase. De nombreuses autres actions de pilote peuvent également permettre à un véhicule d'avancer d'une zone pendant la phase d'évolution de la poursuite mais leur DD est plus élevé, ce qui augmente les probabilités d'échec du pilote.

Ralentir (mouvement)

Votre véhicule ne se déplace pas pendant la phase d'évolution de la poursuite. Cette action de pilote ne nécessite aucun test.

L'évolution de la poursuite

Lors de la phase d'évolution de la poursuite, le MJ avance les véhicules (en fonction des actions choisies par leur pilote et s'ils ont réussi ou non les

EXEMPLE DE POURSUITE ENTRE VÉHICULES

PHASE D'ACTION DES PILOTES

Dans cet exemple, les PJ sont engagés dans une poursuite avec deux véhicules ennemis. Le premier se situe une zone devant et l'autre une zone derrière. Les pilotes ennemis ont effectué leurs actions et c'est maintenant le tour du PJ pilote.



ENNEMI A
DEVANT le véhicule des PJ
+2 aux tests de Pilotage
+2 aux jets d'attaque



VÉHICULE DES PJ
DEVANT le véhicule B ennemi
+2 aux tests de Pilotage contre l'ennemi B
+2 aux jets d'attaque contre l'ennemi B



ENNEMI B

ACTION DU PILOTE : ACCÉLÉRER

Le PJ pilote effectue une double manœuvre pour accélérer et engager l'ennemi. Il réussit son accélération...

ENNEMI A



VÉHICULE DES PJ
Accélération



ENNEMI B

ACTION DU PILOTE : ENGAGER

...puis réussit à engager l'ennemi A. Lors de la phase d'évolution de la course-poursuite, l'ennemi B se retrouvera deux zones derrière et ne participera donc plus à la course-poursuite.

ENNEMI A



VÉHICULE DES PJ
Engagement



ENNEMI B

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

L'ENGAGEMENT

Les véhicules dans une même zone peuvent engager le combat, ce qui signifie qu'ils sont au coude à coude et à distance d'attaque physique. Si deux véhicules ou plus sont engagés en combat, déplacez les figurines ou les pions qui les représentent les uns à côté des autres. Les passagers et les pilotes des véhicules peuvent s'attaquer au corps à corps lors de la phase de combat ou tenter d'aborder le véhicule ennemi. Un véhicule engagé en combat ne peut plus accélérer, ralentir, engager un autre ennemi ou se désengager, à moins qu'il n'effectue l'action de désengagement (voir page 282).

tests qui en découlent), puis détermine si des participants se sont enfuis ou ont été distancés, et si la poursuite est terminée ou non.

Avancer les véhicules

Le MJ déplace d'une zone vers l'avant tous les véhicules dont les pilotes ont réussi au minimum l'un des tests nécessaires. Si le pilote d'un véhicule a délibérément ralenti ou s'il a raté tous ses tests de Pilotage, son véhicule n'avance pas. Si un pilote a tenté de maintenir l'allure et a échoué, son véhicule recule d'une zone à la place. Si un pilote a tenté d'accélérer et a raté son test avec une marge d'échec de moins de 5, son véhicule avance tout de même d'une zone maintenant. Étant donné qu'un pilote reste dans la même zone s'il rate tous ses tests, un pilote qui a tenté d'accélérer deux fois restera dans la même zone seulement s'il rate ses deux tests avec une marge d'échec de 5 ou plus. L'action de ralentissement supprime le déplacement en avant obtenu grâce à d'autres tests de Pilotage réussi ; ainsi, si le pilote a réussi les actions d'évitement et de ralentissement, il obtient le bonus à la CA de son véhicule mais celui-ci n'avance pas. Considérez les véhicules incontrôlés comme si leur pilote avait raté tous leurs tests de Pilotage.

Si un véhicule a engagé le combat contre un autre véhicule et qu'il rate tous ses tests, il avance quand même avec l'autre véhicule engagé, à condition que le MJ l'avance. Quoi qu'il en soit, le véhicule ennemi gagne tous les bonus conférés par le fait de se retrouver une zone devant (même s'il est dans la même zone). Si tous les véhicules au sein d'un engagement ratent tous leurs tests, aucun n'avance.

Les obstacles et autres effets provoqués par le déplacement dans une zone se déclenchent immédiatement (voir Les environnements des poursuites à la page 285 pour plus d'informations, car les environnements peuvent parfois contenir des obstacles spécifiques dans une zone donnée).

S'enfuir et se retrouver distancé

Vous ne participez plus à une poursuite si vous vous enfuyez ou si vous êtes distancé. Pendant la phase d'évolution de la poursuite, vous vous enfuyez si votre véhicule se retrouve deux zones devant tous ses adversaires et vous êtes distancé s'il se retrouve deux zones derrière.

Si vous pouvez vous enfuir mais que vous ne le souhaitez pas, vous pouvez volontairement revenir en arrière pour vous retrouver à une zone devant lors de la phase d'évolution de la poursuite.

Vous pouvez retourner dans une poursuite si vous avez été distancé (ou si vous vous êtes déjà enfui et que vous souhaitez ensuite soutenir des alliés en tendant une embuscade) mais cette situation nécessite des circonstances extraordinaires décidées par le MJ.

En guise d'exemple, supposons que les PJ sont à bord d'un buggy d'exploration poursuivi par une voiture de patrouille et que leur véhicule se trouve une zone devant la voiture qui les poursuit. Lors de la phase d'action des pilotes, le PJ au volant réussit un test de Pilotage pour accélérer, ce qui fait immédiatement avancer le buggy d'une zone supplémentaire et l'amène donc à deux zones devant la voiture

de patrouille. L'agent de police au volant de la voiture tente d'accélérer pour rattraper les PJ mais rate son test de Pilotage. La voiture de patrouille reste donc dans sa zone. Lors de la phase d'évolution de la poursuite, les deux véhicules avancent d'une zone mais, étant donné que les PJ sont toujours deux zones devant, ils s'enfuient, ce qui met fin à la poursuite.

Dans cet exemple, les PJ en fuite et la police distancée aboutissent au même résultat final. Mais que se passe-t-il s'il y a deux voitures de patrouille et que l'une réussit son test pour accélérer alors que l'autre le rate ? La voiture de patrouille qui a réussi se retrouverait une zone derrière les PJ et celle qui a raté deux zones derrière. La deuxième voiture serait distancée mais les PJ n'auraient pas encore réussi à s'enfuir car leur buggy n'est pas deux zones devant la totalité de leurs poursuivants.

Mettre fin à une poursuite

Si tous les ennemis ou si vous et vos alliés vous êtes enfuis ou avez été distancés, la poursuite prend fin. Il est possible que l'un des groupes parvienne à s'enfuir en ralentissant de manière à se faire distancer mais les autres participants de la poursuite peuvent facilement faire demi-tour et rattraper le groupe qui représente alors une cible facile.

Le combat

Le combat se déroule lors de la dernière phase de chaque round. Cette phase se joue dans l'ordre d'initiative et les personnages peuvent accomplir les actions habituelles d'un combat normal, en prenant en compte les modifications suivantes. Les pilotes peuvent également agir lors de la phase de combat, tant qu'il leur reste des actions à dépenser. À cause du mouvement qu'implique une poursuite, toutes les attaques subissent les malus indiqués à la ligne Modificateurs du véhicule. Quoi qu'il en soit, étant donné que les véhicules se déplacent tous à vive allure, les différences de vitesse s'annulent plus ou moins, et les combattants subissent donc le malus normal et non le malus plus élevé imposé par une grande vitesse.

Les attaques à distance

Les pilotes et passagers d'un véhicule peuvent effectuer des attaques à distance contre d'autres véhicules ou leurs passagers dans la même zone ou à une zone de distance. Sauf indication contraire, ces attaques à distance suivent les règles normales lorsqu'elles sont effectuées contre des véhicules (voir page 281). Pour déterminer la portée entre deux véhicules, voir Le positionnement relatif à la page 282.

En tant que passager, vous pouvez attaquer avec vos armes à distance ou vos pouvoirs. Si vous êtes au poste de canonier, vous pouvez attaquer avec les armes montées sur le véhicule, comme décrit dans la section Faire feu avec les armes d'un véhicule à la page 281. En tant que pilote, vous pouvez attaquer uniquement s'il vous reste une action simple et vous pouvez effectuer une attaque à outrance uniquement si vous avez fait en sorte que votre véhicule soit incontrôlé lors de la phase des actions de pilote.

Les passagers peuvent directement attaquer un véhicule ennemi, mais prendre pour cible leurs passagers ou pilotes peut s'avérer compliqué. Les véhicules (à l'exception des véhicules complètement ouverts) confèrent généralement un abri plus ou moins important à leurs passagers (voir page 228).

À cause de la vitesse élevée, du vent et d'autres facteurs faisant ou non partie de l'environnement (voir Les environnements des poursuites à la page 285), il est possible que certaines armes ne soient pas aussi efficaces lors d'une poursuite. Par exemple, il est presque impossible de lancer une grenade depuis un véhicule vers un autre alors que les deux se déplacent à vive allure. Le MJ a le dernier mot quant aux types d'armes utilisables lors d'une poursuite et aux malus imposés dans le cas d'attaques compliquées.

Les attaques au corps à corps

Toutes les créatures à bord d'un véhicule peuvent effectuer des attaques au corps à corps contre celles à bord d'un véhicule ennemi contre lequel le leur est engagé. Vous pouvez effectuer des attaques au corps à corps contre des ennemis à bord d'un véhicule uniquement avec des armes à allonge et les cibles bénéficient généralement d'un abri conféré par leur véhicule. Même quand vos véhicules sont engagés en combat et que vous utilisez une arme à allonge, vous ne menacez aucune des cases occupées par l'autre véhicule.

L'abordage

Si deux véhicules sont engagés en combat et que vous êtes un passager, vous pouvez tenter de passer d'un véhicule à l'autre par une action de mouvement qui provoque des attaques d'opportunité. Cette action est semblable à celle permettant d'aborder un véhicule lors d'un combat normal mais elle nécessite également la réussite d'un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme dont le DD est égal à 5 + le CAC du véhicule que vous abordez. Une marge d'échec de moins de 5 signifie que vous ne parvenez pas à aborder l'autre véhicule et que vous restez dans le vôtre. Si votre marge d'échec est supérieure ou égale à 5, vous chutez de votre véhicule et tombez à terre. Vous subissez le double des dégâts de chute normaux correspondant à la hauteur de votre chute ou 1d6 dégâts de chute si vous tombez d'une hauteur inférieure à 3 mètres. Une fois que vous avez abordé un véhicule ennemi, vous subissez le malus à l'attaque imposé par ce véhicule, et non celui du précédent.

Les collisions

Quand vous pilotez un véhicule, vous pouvez effectuer un test de Pilotage (DD = la CAC du véhicule ennemi) par une action simple pour percuter un autre véhicule avec lequel vous êtes engagé en combat. Si vous réussissez, votre véhicule inflige ses dégâts de collision au véhicule ennemi et subit la moitié du montant de dégâts infligés. Les dégâts de collision d'un véhicule sont indiqués à la ligne Attaque (collision) de son profil (voir page 228).

LES ENVIRONNEMENTS DES POURSUITES

L'endroit où a lieu une poursuite peut radicalement influencer son déroulement. Une circulation importante, des obstacles et des pistes sinueuses sont autant de dangers au cours d'une poursuite et peuvent proposer des choix stratégiques pour les véhicules impliqués. Le MJ décide des effets de l'environnement sur la poursuite et les environnements de poursuite donnés en exemples (voir page 286) peuvent lui donner quelques idées. L'environnement peut affecter l'ensemble de la poursuite ou quelques zones seulement – en fonction de ce qui paraît le plus sensé pour la scène.

Désigner les zones environnementales

En ce qui concerne les effets environnementaux qui affectent certaines parties de la poursuite uniquement, le MJ devrait désigner une ou plusieurs zones appelées zones environnementales dangereuses. Le MJ devrait révéler une zone environnementale lorsqu'elle est en vue du véhicule le plus avancé dans la poursuite.

Types d'environnement

Lors d'une poursuite, les environnements peuvent affecter les véhicules de cinq façons différentes.

- **Dangers actifs** : les dangers peuvent directement gêner ou endommager les véhicules lors d'une poursuite. Ils peuvent être durables ou temporaires. Certains dangers effectuent une attaque contre un véhicule quand celui-ci entre dans la zone le contenant. Le danger peut se déclencher une seule fois ou il peut attaquer chaque véhicule qui entre dans la zone. Décidez si un danger inflige des dégâts, force un véhicule à dévier de sa trajectoire, ou les deux à la fois. Le FP du danger devrait être proche des niveaux d'objet des véhicules impliqués dans

TABLE 8-4 : ATTAQUES ET DÉGÂTS DES DANGERS

FP	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS
1/4	+3	2d4
1/3	+4	2d4
1/2	+6	3d4
1	+8	4d4
2	+9	5d4
3	+10	5d4
4	+11	5d6
5	+12	5d8
6	+14	6d8
7	+15	6d10
8	+17	7d10
9	+19	8d10
10	+20	9d10
11	+21	10d10
12	+23	11d10
13	+24	12d10
14	+25	14d10
15	+26	15d10
16	+28	17d10
17	+29	18d10
18	+30	20d10
19	+31	23d10
20	+32	25d10

la poursuite et utiliser le bonus à l'attaque et le montant de dégâts correspondants (voir la table 8-4 : Attaques et dégâts des dangers, ci-dessus). Si un danger force des véhicules à dévier de leur trajectoire, les pilotes de ces véhicules subissent un malus de -4 aux tests de Pilotage (en plus de ses modificateurs normaux) pendant 1 round. Si un danger inflige à la fois des dégâts et force la cible à dévier de sa trajectoire, réduisez de 2 le bonus à l'attaque et de moitié les dégâts.

- **Attaques modifiées** : les attaques peuvent être plus compliquées à effectuer à cause du mauvais temps ou d'obstacles qui bloquent les lignes de vue. Appliquez les règles normales des camouflages, des abris et des lignes de vue quand vous intégrez des environnements qui modifient les attaques. Les environnements améliorent rarement les attaques, mais si c'est le cas, vous pouvez réduire les malus normaux sur les attaques pendant une poursuite.
- **Déplacement modifié** : certains environnements compliquent, facilitent ou augmentent les déplacements. Ce danger peut survenir lors d'une poursuite dans une station spatiale où certaines zones sont dénuées de gravité artificielle ou sur une plaine boueuse où les véhicules peuvent s'enliser. Le déplacement modifié octroie généralement un bonus de +2 ou un malus de -2 aux tests de compétence effectués pendant la phase d'actions des pilotes. L'environnement peut avoir un impact différent en fonction des types de véhicules ; un véhicule à roues pourrait subir un malus en l'absence de gravité artificielle, là où un aéroglisseur ne serait aucunement gêné, par exemple. De la même façon, les effets peuvent changer le fonctionnement de certaines actions. Une longue descente à flanc de colline pourrait faciliter l'accélération mais compliquer le fait de maintenir l'allure, ou il pourrait même nécessiter un test pour ralentir.
- **Nouvelles feintes** : les environnements peuvent proposer de nouvelles feintes que les pilotes peuvent utiliser avec l'action feinter lors de la phase des actions des pilotes. Vous pourriez provoquer l'éboulement de rochers instables dans un canyon pour les faire tomber sur la trajectoire de vos ennemis ou dévier la trajectoire des véhicules venant en sens inverse vers vos ennemis. Ces feintes voient généralement leur DD augmenté de 2 à 4 points par rapport à l'action de feinte normale, mais leurs effets devraient être plus

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

impressionnants. En termes de règles de jeu, l'effet peut imposer un malus plus important sur les tests de Pilotage des ennemis (-4 à -6) ou la feinte peut créer un nouveau danger actif (voir Les dangers actifs à la page 285) dans la zone directement derrière le véhicule.

- ❖ **Trajets parallèles** : il peut arriver que les participants de la poursuite empruntent des trajectoires légèrement différentes en traversant une zone pour bénéficier de quelque avantage tactique. Un trajet parallèle fonctionne comme s'il y avait deux zones parallèles dans une même zone, dont l'une contient un environnement différent : généralement une zone de déplacement modifié (dans le cas d'un raccourci) ou de danger actif (dans le cas d'une zone dangereuse). Le pilote décide quel trajet emprunter quand il sélectionne son action de pilote. Même si deux véhicules sont dans la même zone, ils ne peuvent pas interagir entre eux s'ils se trouvent sur différents trajets. En général, la longueur d'un trajet parallèle ne s'étend que sur une seule zone avant de rejoindre le trajet principal.

Si des véhicules engagés en combat empruntent des trajets différents, leur engagement est immédiatement rompu. Quand les trajets parallèles convergent à nouveau, tous les véhicules qui étaient engagés et qui se trouvent toujours dans la même zone sont de nouveau et automatiquement engagés.

Exemples d'environnements de poursuite

Les exemples d'environnement suivants donnent quelques détails sur leurs caractéristiques, accompagnées des modificateurs appropriés.

Les MJ ne devraient pas hésiter à utiliser tels quels ces exemples d'environnements et leurs modificateurs, à créer les leurs ou à sélectionner les caractéristiques environnementales les plus appropriées pour les courses-poursuites qu'ils souhaitent mener.

Environnement aquatique

Voici quelques exemples de caractéristiques environnementales en milieu aquatique.

- ❖ **Dangers actifs** : attaque de mégarequin (quand un véhicule entre pour la première fois dans une zone, un mégarequin attaque le véhicule situé en dernière position à la fin de la phase d'évolution de la poursuite, puis se déplace en même temps que les autres véhicules pour attaquer chaque round le véhicule situé en dernière position), nuées de piranhas (attaquent chaque round un véhicule déterminé au hasard lors de la phase d'évolution de la poursuite)
- ❖ **Attaques modifiées** : banc de calamars apeurés ou bourrasque inattendue (camouflage), débris immergés (abri)
- ❖ **Déplacement modifié** : faible courant ou contre-courant (-2 en Pilotage), courant rapide dans le sens de la poursuite (+2 en Pilotage)
- ❖ **Nouvelles feintes** : dispersion d'un banc de baleines (déplacement modifié qui impose un malus de -4 en Pilotage aux poursuivants), giclée de vase (crée un camouflage)
- ❖ **Trajets parallèles** : barrière de corail (-2 en Pilotage ou -2 aux tentatives de feinte), épave (raccourci : +2 en Pilotage pour maintenir l'allure ou pour accélérer, ou +2 aux tentatives de feinte)

Environnement désertique

Voici quelques exemples de caractéristiques environnementales en milieu désertique.

- ❖ **Dangers actifs** : attaque de ver funeste (quand un véhicule entre pour la première fois dans une zone, un ver funeste attaque le véhicule situé en dernière position à la fin de la phase d'évolution de la poursuite, puis se déplace en même temps que les autres véhicules pour attaquer chaque round le véhicule situé en dernière position), chute de rochers (attaque le premier véhicule qui entre dans la zone)
- ❖ **Attaques modifiées** : pics rocheux (abri), tempête de sable (camouflage total)

- ❖ **Déplacement modifié** : sable mou (-2 en Pilotage), vasière (-2 en Pilotage)
- ❖ **Nouvelles feintes** : soulèvement de nuages de poussière (crée un camouflage), écroulement de rochers (nouveau danger actif)
- ❖ **Trajets parallèles** : sablière de fourmis lions géantes (danger si elle n'est pas évitée), canyon étroit (raccourci : +2 en Pilotage pour maintenir l'allure ou pour accélérer, ou +2 aux tentatives de feinte)

Environnement forestier

Voici quelques exemples de caractéristiques environnementales en milieu forestier.

- ❖ **Dangers actifs** : bêtes furieuses (attaquent le véhicule situé en dernière position pendant 2 rounds à la fin de chaque phase d'évolution de la poursuite), chute d'arbre (attaque le premier véhicule qui entre dans la zone)
- ❖ **Attaques modifiées** : troncs occultants (camouflage), ricochets des tirs (10 % de chances qu'une attaque à distance ratée ricoche et touche un véhicule adjacent à la cible d'origine, en excluant le véhicule qui attaque)
- ❖ **Déplacement modifié** : bosquet épais d'arbres aux troncs serrés (-2 en Pilotage), épaisse couche de détritus (-2 en Pilotage)
- ❖ **Nouvelles feintes** : protection de votre véhicule derrière le feuillage (crée un camouflage), renversement des buissons pour bloquer le passage (déplacement modifié qui impose un malus de -4 aux tests de Pilotage des poursuivants)
- ❖ **Trajets parallèles** : grotte cachée (raccourci : +2 en Pilotage pour maintenir l'allure ou pour accélérer, ou +2 aux tentatives de feinte), descente à flanc de falaise (+2 en Pilotage pour accélérer mais -2 en Pilotage pour tous les autres tests)

Environnement autoroutier

Voici quelques exemples de caractéristiques environnementales en milieu autoroutier.

- ❖ **Dangers actifs** : circulation en sens inverse (attaque chaque véhicule qui entre dans la zone), barrage policier (la police peut rejoindre la poursuite)
- ❖ **Attaques modifiées** : séries de piliers (abri), nuages de fumée (camouflage)
- ❖ **Déplacement modifié** : route endommagée (-1 en Pilotage), colline escarpée (+1 en Pilotage pour la descendre ou -1 en Pilotage pour la monter)
- ❖ **Nouvelles feintes** : déviation de la circulation vers l'ennemi (nouveau danger actif), piratage des feux de circulation (déplacement modifié qui impose aux poursuivants un malus de -2 en Pilotage)
- ❖ **Trajets parallèles** : hypertube (+4 en Pilotage pour accélérer mais -2 en Pilotage pour tous les autres tests), route en surface (-1 en Pilotage comparé à la grande route), tunnel (raccourci : +2 en Pilotage pour maintenir l'allure ou pour accélérer, ou +2 aux tentatives de feinte)

L'EXPÉRIENCE POUR LES POURSUITES DE VÉHICULES

Les PJ gagnent des points d'expérience lorsqu'ils terminent avec succès une poursuite de véhicules. Pour déterminer la récompense en PX, prenez les FP des créatures à bord des véhicules ennemis, ajoutez les FP de tous les dangers actifs rencontrés et donnez le montant de PX approprié correspondant à chaque FP, comme indiqué dans la table 11-3 : Récompenses en points d'expérience, à la page 390. Les PJ peuvent gagner les PX de chaque créature une seule fois seulement ; si une créature a été vaincue en combat pendant une poursuite victorieuse, les PJ ne gagnent pas l'expérience correspondant à la défaite de la créature et à la réussite de la poursuite.

À l'appréciation du MJ, quand les PJ terminent avec succès une poursuite dans un environnement particulièrement dangereux, l'environnement lui-même peut augmenter le montant de points d'expérience gagnés par les PJ grâce à la rencontre.

EXEMPLE DE POURSUITE DE VÉHICULES

La meneuse de jeu Lissa mène un groupe de quatre joueurs alors qu'ils fuient la scène d'un assaut victorieux sur le quartier général du gang des Redliners akitioniens pour récupérer une pièce technologique volée. Joe joue **Buddy**, un technomancien androïde ; Crystal joue **Sssazza**, une solarienne vesk qui a du mal à contenir sa fureur ; Tonya joue **Cha'lak**, une mystique shirren et étudiante aux Archives akashiques ; et Mark joue **Merris**, un agent lashunta korasha dont les sarcasmes tourmentent ses ennemis.

Alors que les héros foncent dans les rues de la ville à bord d'un buggy d'exploration volé (voir page 228), ils remarquent deux gangsters ysokis furieux, chacun sur une cyclo à énergie (voir page 228), lancés à leurs trousses. Si les PJ parviennent à les semer, ils pourraient se terrorer le temps que la poussière retombe. S'ensuit une poursuite de véhicules !



Buddy



Sssazza



Cha'lak



Merris

Le MJ trace des lignes horizontales sur le tapis de combat pour représenter plusieurs zones (voir page 282) et pose tous les véhicules dans la zone au centre.



Les Redliners surgissent en furie d'une petite rue sur des cyclos à énergie en brandissant des pistolets lasers. Faites vos tests d'initiative !

Les joueurs font tous leur test d'initiative et le MJ fait de même pour les ysokis. Sssazza obtient un 18, Buddy un 16, Merris un 12, les ysokis un 11 et Cha'lak un 6. Buddy est le pilote des PJ et les ysokis pilotent chacun leur cyclo à énergie. C'est au tour de Buddy de faire ses actions de pilote à bord du buggy d'exploration.



Bien, passons à la phase d'actions des pilotes ! Buddy, quelles actions aimerais-tu faire ?



Buddy : Je vais tenter d'accélérer devant eux pour m'enfoncer ensuite dans une allée. Peut-être pouvons-nous les semer.

Buddy utilise son action complexe pour faire une double manœuvre. Il effectue d'abord l'action accélérer qui nécessite un test de Pilotage, puis effectue l'action feinter pour s'éclipser dans une allée. Le MJ annonce que cette action de feinte nécessite un test de Pilotage car manœuvrer le buggy dans une allée peut s'avérer délicat. Buddy subit un malus de -4 aux deux tests de compétence à cause de la double manœuvre.

Le DD du test de Pilotage de Buddy pour accélérer est de 18. Buddy a un bonus de compétence en Pilotage de +8. Il lance un d20 et obtient un 18, pour un total de 22. Le buggy avance d'une zone immédiatement puis avancera d'une zone supplémentaire lors de la phase d'évolution de la poursuite. Le DD du test pour l'action de feinte de Buddy est de 16 mais Buddy obtient un 5 pour un total de 9, et ne parvient donc pas à foncer dans l'allée.



Les ysokis tentent eux aussi d'accélérer pour vous rattraper !

Chaque ysoki effectue l'action accélérer et chacun doit donc dépenser une action de mouvement. Le DD de leur test de Pilotage est de 18 (17 + 1 pour le niveau d'objet de la cyclo à énergie) et ils ont chacun un modificateur de +5 aux tests de Pilotage. Chaque ysoki bénéficie également d'un bonus de +2 aux tests de Pilotage grâce aux modificateurs de ce véhicule.

Le premier ysoki obtient un 12 et réussit avec un résultat total de 19. Il avance d'une zone immédiatement et avancera d'une zone supplémentaire lors de la phase d'évolution de la poursuite. Le deuxième ysoki obtient un 2 et rate avec un résultat total de 9. La marge d'échec est supérieure à 5 et l'ysoki n'avance donc pas et n'avancera pas non plus lors de la phase d'évolution de la poursuite !



Le deuxième ysoki doit avoir de la gadoue dans son engin. Bon, il est maintenant temps de passer à la phase d'évolution de la poursuite.

Le buggy et une cyclo à énergie avancent d'une zone supplémentaire, mais la cyclo du Redliner qui a complètement raté son test n'avance pas. Il se retrouve deux zones derrière tout le monde et il est donc distancé !



Vous et l'ysoki encore dans la course traversez un pont au-dessus d'un canal juste avant qu'il ne se lève. Le Redliner à la traîne est hors de la course !



Sssazza : Il n'en reste plus qu'un ! J vais m'en occuper !



C'est maintenant la phase de combat et tu as l'initiative la plus élevée, tu peux donc y aller.



Sssazza : Je tire sur le pneu arrière de son véhicule.

Sssazza tire une fois avec son pistolet laser azimuth, ajoute son bonus à l'attaque avec cette arme et applique un malus de -2 car elle attaque depuis le buggy. Elle obtient un total de 9. Elle le compare à la CAE de 10 du véhicule et rate de peu.



Sssazza : Fichue sarbacane !



Oh, si près du but ! Buddy, c'est ton tour mais tu passes ton action complexe à piloter le buggy. Merris, à ton tour.



Merris : Je vise aussi le pneu de la moto.

Merris obtient un total de 15 et réussit ainsi son tir. Il lance 1d4 et inflige 2 dégâts.



L'ysoki pépie de rage alors que son pneu arrière commence à fumer ! C'est son tour et il tourne son regard vers toi, Merris !

L'ysoki utilise son action simple restante pour tirer avec son pistolet lance-flammes. Après avoir appliqué le malus de -1 car il tire depuis sa cyclo à énergie, l'ysoki obtient un résultat de 11 qui est inférieur à la CAE de Merris.



Cha'lak, la cyclo à énergie de l'ysoki n'est pas en grande forme. Qu'est-ce que tu fais ?



Cha'lak : Mange le trottoir, rat – je vise l'autre pneu !

Étant donné que les PJ ont distancé un gangster et endommagé le véhicule du deuxième, la poursuite est terminée. Les PJ peuvent maintenant ramener leur buggy d'exploration et l'élément technologique volé vers leur base !

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER





VOYAGE SPATIAL

Personne ne sait quelle civilisation des Mondes du Pacte est parvenue la première à maîtriser le voyage spatial. Ce qui est certain, c'est qu'au début de l'âge moderne, presque chaque planète disposait d'un moyen quelconque de voyager dans l'espace. Certaines avaient recours à la magie : de puissants sorts ou artefacts ou bien encore des escapades à travers les plans permettaient aux voyageurs de se rendre sur leur monde de destination. Pour d'autres, le vide de l'espace n'était qu'un autre océan sur lequel naviguer avec une grande variété de navires aussi bien magiques que technologiques, biologiques ou même divins.

Avec les développements technologiques, le temps de trajet entre les mondes est passé de plusieurs mois et plusieurs années à quelques jours et les routes de navigation les plus rapides se sont vite retrouvées saturées de vaisseaux spatiaux. Pourtant, même avec l'avènement du voyage spatial, il était rare de voyager au-delà du système solaire ; il fallait plusieurs générations pour atteindre l'étoile la plus proche avec des propulseurs conventionnels. Bien que quelques vaisseaux fussent équipés de moteurs capables de contourner cet obstacle, ils dépendaient de technologies magiques extrêmement coûteuses souvent contrôlées par des églises ou d'autres organisations. Des propulseurs inferno asmodéens aux générateurs ombre kuthites en passant par les vaisseaux cathédrales de Iomédae alimentés par la prière, la plupart de ces technologies faisaient non seulement passer les vaisseaux par d'autres plans, mais nécessitaient aussi une assistance divine directe, aussi y avait-il un lourd tribut à payer. Bien qu'aient été théorisés d'autres types de propulseurs qui pouvaient replier l'espace sur lui-même, créer des trous de ver stables ou manipuler d'une manière ou d'une autre les lois de la physique, aucun monde du Pacte ne les a jamais construits.

Puis, trois ans après la Faille, survint le Signal. Certains mondes le reçurent sous forme de transmission. D'autres le perçurent à travers les rêves des inventeurs et sur d'autres mondes il fut tracé sur le sol par des robots semblant souffrir d'un quelconque dysfonctionnement. Certains le découvrirent dans les entrailles d'épaves de sondes spatiales, gravé sur des monolithes au cœur des grandes cités ou l'entendirent hurler dans le ciel par des entités auréolées d'anneaux de feu. Quel que soit le processus, au même moment, des milliers de civilisations à travers le plan Matériel reçurent la même information : les plans d'un nouveau type de propulseur de vaisseau spatial capable de drastiquement réduire la durée d'un trajet entre les étoiles et à moindre coût.

Bien que certains érudits affirment que chaque civilisation mortelle a reçu cette information, certaines cultures n'en furent jamais conscientes ou capables d'en tirer quoi que ce soit. Dans certains cas, les civilisations n'étaient pas assez avancées technologiquement pour interpréter le Signal. Des explorateurs ont même découvert ces informations peintes sur les parois d'une caverne par un peuple primitif. Dans d'autres cas, l'information fut perdue accidentellement comme lorsqu'un inventeur qui avait compris le message est tombé par sa fenêtre avant de pouvoir le transmettre.

Juste après le Signal, la nouvelle divinité Triune (voir page 490) se révéla aux Mondes du Pacte et affirma avoir accordé cette connaissance en tant que bénédiction pour ses enfants mortels. Constitué de trois divinités mineures des machines et de la robotique ayant fusionné en une seule entité, le collectif divin affirma avoir découvert dans les sous-strates de la réalité un nouveau plan d'existence inconnu jusqu'alors. Baptisé le Drift, on ne pouvait accéder à ce plan que par

la technologie, pas la magie, et il pouvait permettre aux mortels de voyager facilement entre deux points n'importe où dans la galaxie. En partageant cette découverte avec l'univers, Triune devint en une seule nuit une des plus puissantes divinités du multivers : la nouvelle divinité du voyage spatial.

Comme les anciens propulseurs interstellaires, le propulseur Drift fonctionne en permettant de sauter dans un autre plan d'existence avant de revenir à un endroit différent du plan Matériel. Ainsi, il permet d'éviter de devoir résoudre le délicat problème de la vitesse de la lumière. Par le passé, cela nécessitait une magie puissante et de devoir voyager dans des endroits comme le Paradis, les Enfers, le Maelström ou le Premier Monde, des endroits habités par des créatures et des divinités dotées parfois d'appétits et d'attitudes gênantes. Le Drift, cependant, est une dimension très différente : un espace parcouru de couleurs tourbillonnantes sans la moindre substance, un univers vide aux lois instables qui, selon certains, pourrait être l'écume quantique de la création. Bien que la magie fonctionne toujours dans le Drift, seule la technologie permet de percer la membrane qui le sépare du reste de la réalité. Cet élément, combiné avec le rôle de gardien de Triune, empêche toute autre divinité ou organisation de monopoliser cette dimension.

Bien que même les plus sceptiques et les membres des autres religions soient forcés d'admettre que l'offre égalitaire de Triune de garantir à tous le voyage interstellaire est une bonne chose, l'utilisation du Drift a un prix. À chaque fois qu'un propulseur Drift est utilisé, un infime fragment d'un plan aléatoirement déterminé est arraché pour réapparaître dans le Drift où il flotte pour l'éternité. Plus la distance parcourue est importante, plus le fragment est gros, parfois un fragment qui apparaît près du vaisseau qui effectue le saut peut s'avérer dangereux : vous courrez toujours le risque qu'un long saut arrache un fragment des Enfers et que vous vous retrouviez dans une nuée de diables furieux. Même ceux qui effectuent des sauts minutieusement calculés peuvent rencontrer d'étranges créatures prises au piège de cette dimension par de précédentes utilisations du Drift. On ignore pourquoi cette technologie entraîne cet effet secondaire bien que certains adeptes des théories du complot pensent que l'accroissement de la taille du Drift, et la réduction proportionnelle de celles des autres plans, fait partie d'un obscur dessein de Triune.

NAVIGATION ET ASTROGATION CONVENTIONNELLES

Qu'il s'agisse de patrouilleurs ou de croiseurs de combat, tous les vaisseaux spatiaux se déplacent dans l'espace grâce à des propulseurs. Le fonctionnement de ces engins varie de vaisseau en vaisseau, certains sont de nature technologique tandis que d'autres sont le résultat de la fusion de la magie et de la machine. Voir la tâche navigation de la compétence Pilotage (page 146) pour plus d'informations sur l'utilisation de cette compétence pour calculer une trajectoire correcte. Déterminez la distance

approximative que vous voulez franchir et effectuez un jet en utilisant les temps de trajet présentés ci-dessous pour savoir combien de temps il vous faudra pour atteindre votre destination. Notez cependant que le MJ a le dernier mot pour décider du temps de trajet et il peut l'allonger ou le raccourcir en fonction de ce qu'il souhaite.

- ❶ **Préchauffage des propulseurs (1 minute par catégorie de taille)** : bien que ce soit rarement un problème, les propulseurs d'un vaisseau ont besoin d'un peu de temps pour chauffer avant d'être opérationnels. Dans la plupart des hangars et des docks, les propulseurs doivent être désactivés une fois le vaisseau posé ou arrimé. Cependant, les propulseurs d'un appareil en orbite sont toujours actifs. Il est aussi nécessaire de les désactiver avant d'utiliser la propulsion Drift (voir ci-dessous), ce qui ne demande aucun temps.
- ❷ **Trajet entre deux endroits d'une même planète (1d4 heures)** : les vaisseaux, de taille G ou plus petits, peuvent opérer dans l'atmosphère d'une planète ou d'un planétoïde et ils peuvent donc se déplacer entre deux endroits d'une même planète dans la limite du possible (un vaisseau n'est généralement pas prévu pour aller sous l'eau, par exemple). Le temps de trajet dépend de la distance entre ces deux points. Ce temps de trajet peut aussi être utilisé pour déterminer le temps qu'il faut pour se déplacer entre deux vaisseaux sur deux orbites différentes.
- ❸ **Atterrir ou se placer en orbite (1d2 heures)** : il faut très peu de temps à un vaisseau de taille G ou inférieure pour décoller de la surface d'une planète ou d'un planétoïde et pour se placer en orbite ou atterrir. Les vaisseaux de taille TG ou plus grands doivent se placer en orbite autour d'une planète ou d'un planétoïde et leur équipage doit utiliser une navette ou un autre moyen de transport pour atteindre la surface.
- ❹ **Atteindre un satellite (1d8 heures)** : à partir de l'orbite d'une planète, il faut un peu plus de temps à un vaisseau pour atteindre un corps satellisé autour de ce monde (et vice versa) qu'il ne lui en faut pour atterrir. Le temps de trajet dépend en partie de la taille de la planète et de l'orbite du satellite.
- ❺ **Trajet intra-système (1d6+2 jours)** : le trajet entre deux planètes du même système solaire dépend de la position relative de ces mondes au moment d'effectuer ce voyage.
- ❻ **Trajet entre systèmes** : voyager entre deux systèmes stellaires avec des propulseurs conventionnels demande au moins plusieurs décennies. Seuls les grands vaisseaux colonies avec des équipages en biostase peuvent tenter une telle odysée.

LA NAVIGATION DRIFT

L'utilisation de la technologie Drift diffère de l'astrogation ordinaire, car la distance entre les mondes est moins importante que la difficulté pour correctement calculer les coordonnées du saut. Au sein d'un même système solaire, les sauts sont relativement faciles et rapides bien que cette méthode ne soit que légèrement plus rapide qu'avec l'utilisation de propulseurs conventionnels. En dehors d'un système solaire donné, la technologie Drift divise la galaxie en deux secteurs : l'Espace proche et le Vaste. Bien que les mondes de l'Espace proche aient tendance à être moins éloignés du centre de la galaxie (et donc des Mondes du Pacte) et que les systèmes du Vaste en soient généralement beaucoup plus écartés, la véritable différence réside dans la densité des « balises Drift ». Ces mystérieux objets, parfois générés spontanément et parfois déployés par les prêtres de Triune, aident les systèmes de navigation des vaisseaux à s'orienter dans le Drift. Bien que le simple fait d'installer une seule balise Drift sur un monde ne suffise pas à le faire passer du statut de monde du Vaste à celui de monde de l'Espace proche, en placer plusieurs dans cette région de l'espace peut provoquer ce changement de classification. Il est donc possible de trouver des « poches » de mondes de l'Espace proche dans

la bordure extérieure de la galaxie ainsi que des régions inexplorées rattachées au Vaste près du cœur de la galaxie.

Quand on voyage vers un monde par l'intermédiaire du Drift, il faut déterminer si ce monde se situe dans le même système, dans l'Espace proche ou dans le Vaste. La distance entre le point de départ et le point d'arrivée n'a aucune importance, ni la région de l'espace dans laquelle vous vous trouvez : voyager à partir du Vaste vers un monde de l'Espace proche n'est pas plus difficile que de se déplacer entre deux mondes situés dans l'Espace proche. Lancez un dé en vous référant aux temps de trajet indiqués ci-dessous puis divisez le résultat par le coefficient Drift de votre propulseur pour déterminer le temps qu'il vous faudra pour atteindre votre destination. Par exemple, un vaisseau voyageant vers un monde du Vaste avec un propulseur dont le coefficient Drift est de 2, lancera 5d6 et divisera le résultat par 2. Si vous avez obtenu 15 aux dés, alors le trajet durera 7,5 jours. Notez que vous n'arrondissez jamais les résultats avec un jet de déplacement Drift, puisque cette fraction d'une journée peut s'avérer extrêmement importante quand plusieurs vaisseaux font la course pour atteindre une même destination. De plus, puisque le Drift est un plan à travers lequel vous vous déplacez, il est possible de faire une pause en plein milieu d'un saut et même d'atterrir sur l'un des débris de terrains ou même d'affronter d'autres vaisseaux. Le temps qui s'écoule dans ce genre de circonstances ne vous permet pas de vous rapprocher de votre destination et ne compte donc pas dans le calcul du temps de trajet. Les journées écoulées dans le Drift ne sont en rien différentes de celles qui s'écoulent dans l'espace normal et on peut donc en profiter pour fabriquer des objets, se soigner et effectuer d'autres actions.

La seule exception aux règles présentées ci-dessous, c'est la Station Absalom : pour une raison inconnue, la *Pierre-Étoile* en son cœur agit comme une balise Drift extrêmement puissante, ce qui permet à des vaisseaux provenant de n'importe quel endroit de la galaxie de sauter vers la station en 1d6 jours.

Pendant qu'il se déplace à travers le Drift, un vaisseau utilise ses propulseurs conventionnels. Pour qu'un vaisseau engage son propulseur Drift, que ce soit pour pénétrer ou quitter le Drift, il doit rester stationnaire et ses propulseurs conventionnels doivent être désactivés pendant 1 minute.

- ❶ **Trajet intra-système (1d6 jours)** : effectuer un saut entre deux points du même système solaire est légèrement plus rapide que le même trajet avec des propulseurs conventionnels. Le déplacement Drift étant très court, il n'y a qu'une probabilité de 1 % pour une rencontre aléatoire dans le Drift.
- ❷ **Trajet vers la Station Absalom (1d6 jours)** : effectuer un saut vers la Station Absalom prend toujours 1d6 jours grâce à la *Pierre-Étoile*.
- ❸ **Trajet vers l'Espace proche (3d6 jours)** : l'Espace proche inclut le système des Mondes du Pacte et la plupart des mondes colonisés ou contactés par les explorateurs, mais il y a encore des milliers de mondes de l'Espace proche qui n'ont pas encore été explorés. Il y a rarement plus de 10 % de chances de faire une rencontre aléatoire dans le Drift au cours d'un saut vers des mondes de l'Espace proche.
- ❹ **Trajet vers le Vaste (5d6 jours)** : globalement inexplorés, les millions de mondes du Vaste sont plus difficiles à atteindre que ceux de l'Espace proche et le risque d'effectuer une rencontre aléatoire dans le Drift est de 25 % à 50 %.
- ❺ **Trajet au-delà de la galaxie** : bien que l'on sache qu'il existe d'autres galaxies, la distance qui les sépare de celle où est situé le système des Mondes du Pacte est tellement incroyablement immense que, pour l'instant, il n'existe aucune preuve d'un quelconque voyage intergalactique grâce à la technologie Drift. On ignore pour l'instant si ceci est dû au fait qu'il faille très longtemps pour atteindre sa destination, à une limitation de la portée du Drift ou à des dangers rencontrés dans le Drift au cours de ces tentatives.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

CONSTRUIRE DES VAISSEAUX

De la plus petite navette de transport au plus grand dreadnought de combat, les vaisseaux spatiaux constituent un élément majeur du jeu de rôle Starfinder. Ils protègent les stations orbitales contre les raids des pirates de l'espace, affrontent des flottes ennemies au cours de conflits interstellaires massifs et explorent les régions les plus reculées de la galaxie. Mais ils permettent aussi aux personnages de voyager à travers les étoiles en quête d'aventures. Le chapitre suivant décrit le processus de fabrication d'un vaisseau spatial et comment le personnaliser pour qu'il réponde à vos besoins.

COMPRENDRE LES VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux spatiaux et leurs armatures de base sont décrits en utilisant des caractéristiques qui vous indiquent comment ils se déplacent, la taille de leur équipage et bien d'autres éléments. Quand vous lisez les caractéristiques d'un vaisseau ou d'une armature de base, les définitions et éléments suivants vous indiquent ses capacités. Vous trouverez à la fin du livret de règles une fiche pour les vaisseaux spatiaux.

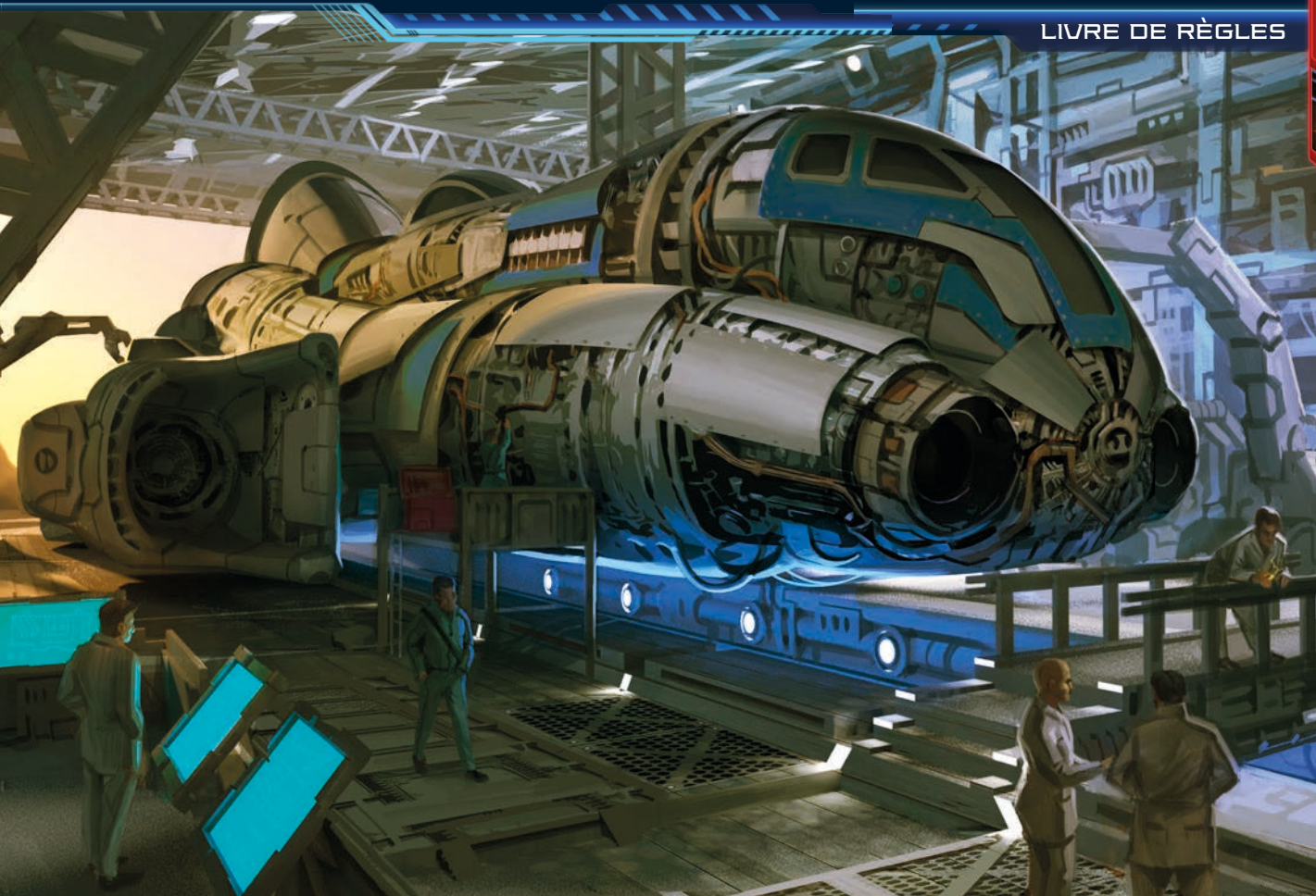
- **Niveau et échelon** : c'est la désignation du vaisseau et son niveau de puissance. L'écart entre les vaisseaux de différents échelons est beaucoup plus important en termes de puissances et de capacités que le même écart entre les facteurs de puissance (FP) des monstres.
- **Catégorie de taille et armature** : c'est la taille globale du vaisseau (voir Échelle des vaisseaux spatiaux page 294). La taille du vaisseau détermine un modificateur à sa classe d'armure et son Indice de verrouillage (voir ci-dessous). Ici est également indiquée l'armature de base du vaisseau (voir page 294).
- **Vitesse** : c'est le nombre d'hexagones dont peut se déplacer un vaisseau avec la plupart des actions de pilotage.
- **Manœuvrabilité** : il y a 5 niveaux de manœuvrabilité pour un vaisseau : déplorable, médiocre, moyenne, bonne et parfaite. Elle est généralement liée à sa taille et à sa masse et elle indique aussi bien l'agilité du vaisseau dans l'espace que le nombre minimum d'hexagones qu'il doit parcourir avant de pouvoir virer (voir page 319).
- **Drift** : c'est le coefficient Drift du propulseur. Quand on calcule la durée d'un voyage à travers le Drift, on divise le résultat du jet par ce chiffre (voir page 291). Si rien n'est indiqué, c'est que le vaisseau spatial ne peut effectuer de déplacement Drift.
- **Classe d'Armure (CA)** : cette valeur est utilisée pour savoir si les armes à tir direct (voir Types d'armes page 303) touchent un vaisseau. La CA est calculée en se basant sur la taille du vaisseau, sa manœuvrabilité et son blindage ainsi que sur le nombre de rangs du pilote dans la compétence Pilotage. Voir page 320 pour plus de précisions sur la manière de calculer la CA.
- **Indice de verrouillage (IV)** : cette valeur est utilisée pour savoir si les armes autonomes (voir Types d'armes page 303) touchent un vaisseau. L'IV est calculé en se basant sur la taille du vaisseau, sa manœuvrabilité et ses contre-mesures défensives (voir page 299), ainsi que sur le nombre de rangs du pilote dans la compétence Pilotage. Voir page 320 pour plus d'informations sur ce sujet.
- **Points de structure (PS)** : c'est le nombre total de points de dégâts que peut encaisser un vaisseau avant d'être neutralisé. Un vaisseau à 0 point de structure n'est pas détruit bien que la plupart de ses systèmes soient inopérants et qu'il ne représente plus une menace pour un adversaire. Dans les caractéristiques de l'armature de base

ÉCHELLE DES DÉGÂTS

Les armes des vaisseaux spatiaux et celles des PJ ne sont pas à la même échelle et, normalement, elles ne sont pas prévues pour interagir. Si des personnages veulent tirer sur un vaisseau qui s'est posé avec leurs fusils laser (ou lui lancer un sort), le MJ doit considérer le vaisseau comme un objet (un objet particulièrement massif). À la discrétion du MJ, si les armes d'un vaisseau prennent pour cibles des bâtiments ou des créatures, les dégâts qu'elles infligent sont multipliés par 10. Cependant, les armes des vaisseaux ne sont jamais suffisamment précises pour prendre pour cible un seul individu (et même un petit groupe d'individus) et, s'il le souhaite, le MJ peut considérer cette situation comme une sorte de danger mortel et non comme une attaque avec une arme.

d'un vaisseau, c'est également ici qu'est indiqué le facteur de points de structure qui correspond au nombre de PS qu'un vaisseau avec cette armature gagne automatiquement quand son échelon passe à 4 (et tous les 4 échelons suivants ; voir page 294).

- **Seuil de dégâts (SD)** : si une attaque inflige moins de dégâts que cette valeur, elle n'inflige aucun dégât au vaisseau. Seuls les vaisseaux de taille TG ou supérieure peuvent bénéficier d'un seuil de dégâts et on ne le prend en compte que lorsque les boucliers d'un vaisseau sont épuisés (voir page 320).
- **Seuil critique (SC)** : si le total des dégâts infligés aux points de structure d'un vaisseau atteint un multiple de cette valeur, un de ses systèmes subit des dégâts critiques (voir page 321). Cette valeur est toujours égale à un cinquième du nombre maximum de points de structure du vaisseau.
- **Boucliers** : dans les caractéristiques d'un vaisseau, cela indique son système de boucliers et ses points de bouclier (PB) qui correspondent au nombre de dégâts que peut subir un bouclier avant d'être épuisé. Les points de bouclier sont assignés à un quadrant particulier (proue, bâbord, tribord, poupe). Ces quadrants correspondent aux arcs de tir du schéma page 318.
- **Attaques** : un vaisseau spatial a quatre arcs de tir : proue, bâbord, tribord et poupe (voir schéma page 318). La plupart des armes qui ne sont pas installées dans des tourelles ne peuvent tirer que dans l'arc de tir où elles sont installées ; les armes installées dans des tourelles peuvent faire feu dans n'importe quel arc de tir. C'est ici que sont indiquées pour chaque arc de tir, les différentes armes installées sur un vaisseau. Sont également précisés les dégâts de ces armes, leurs portées et leurs autres propriétés spéciales.
- **Emplacements d'armes** : c'est ici que sont indiqués les types d'armes qui peuvent être installées sur un vaisseau spatial (voir page 303).



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

- ❶ **Réacteur** : c'est ici qu'est indiquée la source (ou les sources) d'énergie d'un vaisseau et les unités d'énergie (UE) qu'il produit.
- ❷ **Propulseur Drift** : le propulseur Drift d'un vaisseau, s'il en a un, est indiqué ici.
- ❸ **Systèmes** : c'est ici que sont indiqués les principaux systèmes d'un vaisseau comme son blindage, ses contre-mesures défensives, ses détecteurs et ses armes (voir page 297).
- ❹ **Compartiments annexes** : c'est ici que sont indiqués les éventuels compartiments annexes du vaisseau, des espaces qui peuvent être utilisés pour des fonctions particulières (voir page 298).
- ❺ **Modificateurs** : ici sont indiqués les bonus (ou les malus) à certains tests de compétences au cours d'un combat spatial en fonction de la vitesse et de la manœuvrabilité d'un vaisseau ainsi que ceux affectant certains systèmes.
- ❻ **Équipage minimum et maximum** : pour les armatures de base des vaisseaux, il est indiqué ici le nombre minimum et maximum de personnages qui peuvent agir sur ce vaisseau au cours d'un combat. Dans les vaisseaux les plus grands, des équipes font leur rapport à un officier supérieur qui remplit un rôle défini au cours d'un combat (voir Équipes restreints ou importants, page 316 pour plus d'informations sur les équipages importants). Un vaisseau qui ne dispose pas de son équipage minimum ne peut agir.
- ❼ **Effectifs** : c'est ici qu'est indiquée la taille totale de l'équipage à bord d'un navire.
- ❽ **Équipage** : dans la description d'un vaisseau, cette partie indique celles et ceux qui sont affectés à différents rôles au cours d'un combat (voir page 316) ainsi que les rangs et leurs bonus pour les compétences utilisées lors d'un affrontement (voir page 316 pour plus d'informations sur ce point). Tout modificateur signalé auparavant dans la description du vaisseau est pris en compte ici. Si le vaisseau dispose d'équipes aux ordres d'officiers qui sont affectés à ces

différents rôles, le nombre et la taille de ces équipes sont également signalés. Ces informations ne sont indiquées que pour les vaisseaux contrôlés par le MJ. Les PJ peuvent effectuer leurs propres actions à bord du vaisseau qu'ils contrôlent. Pour plus d'informations sur les actions, voir Combats spatiaux page 316.

- ❹ **Capacités spéciales** : c'est ici qu'est indiqué si un vaisseau est capable d'effectuer des actions uniques ou s'il est doté de propriétés spéciales à cause de son équipement ou de son équipage.
- ❺ **Coût** : pour les armatures de base des vaisseaux, c'est ici qu'est indiqué le coût en points de construction de l'armature de base. Un point de construction (PC) est une ressource abstraite utilisée pour construire et améliorer un vaisseau.

CONSTRUIRE UN VAISSEAU SPATIAL

Quelle que soit la taille des vaisseaux, ou leur mission, ils sont tous créés en appliquant le même processus. Les MJ et les joueurs peuvent suivre les étapes suivantes pour créer un très large éventail d'appareils allant d'élégants modèles scientifiques à d'agiles corvettes de combat en passant par des frégates lourdement blindées. Vous pouvez aussi utiliser les modèles de vaisseaux spatiaux présentés à la fin de cette section (voir page 305).

Bien qu'il soit possible de jouer à Starfinder sans avoir recours aux vaisseaux spatiaux, dans ce jeu, les PJ sont censés avoir accès à l'un de ces appareils. Qu'il ait été construit pas-à-pas, fourni par un généreux bienfaiteur ou acheté à crédit (généralement exorbitant), le vaisseau des PJ leur sert de base mobile pour leurs opérations. Il leur permet d'atteindre des étoiles lointaines et de se protéger contre les vaisseaux extraterrestres ennemis. Bien souvent, le premier vaisseau spatial des PJ est créé par le MJ et peut être amélioré ou remplacé quand les PJ gagnent de l'expérience. Cependant, certains MJ peuvent laisser les PJ entièrement libres

ÉCHELLE DES VAISSEUX

Bien que les catégories de taille soient les mêmes que celles des créatures, elles se situent à une échelle totalement différente. Même dans la même catégorie de taille, les dimensions exactes d'un vaisseau peuvent différer grandement en fonction des armatures et des fabricants. La taille d'un vaisseau modifie sa CA et son IV comme cela est indiqué.

TAILLE	LONGUEUR	POIDS	MODIFICATEURS À LA CA ET À L'IV
Très petit	6-18 m	3-20 tonnes	+2
Petit	18-36 m	20-40 tonnes	+1
Moyen	36-91 m	40-150 tonnes	+0
Grand	91 m-243 m	150-420 tonnes	-1
Très grand	243-610 m	420-1 200 tonnes	-2
Gigantesque	610 m-4,5 km	1 200-8 000 tonnes	-4
Colossal	supérieur à 4,5 km	supérieur à 8 000 tonnes	-8

TABLE 9-1 : CARACTÉRISTIQUES DE BASE DES VAISSEUX

ÉCHELON	POINTS DE CONSTRUCTION	SPÉCIAL
1/4	25	—
1/3	30	—
1/2	40	—
1	55	—
2	75	—
3	95	—
4	115	Augmentation PS
5	135	—
6	155	—
7	180	—
8	205	Augmentation PS
9	230	—
10	270	—
11	310	—
12	350	Augmentation PS
13	400	—
14	450	—
15	500	—
16	600	Augmentation PS
17	700	—
18	800	—
19	900	—
20	1 000	Augmentation PS

de le créer pour qu'ils s'approprient complètement le vaisseau qui les accompagnera au cours de leur campagne. Dans tous les cas de figure, le niveau de puissance d'un vaisseau est basé sur le niveau moyen du groupe (NMG), le niveau moyen des PJ. Voir Modifier et améliorer des vaisseaux page 305 pour plus d'informations sur la manière de modifier les capacités d'un vaisseau quand le NMG des personnages change.

Quand vous créez un vaisseau, suivez ces étapes.

- **Étape 1 : conception.** Commencez en déterminant quel type de vaisseau vous voulez concevoir avec une idée générale de l'usage que vous en ferez et de son nombre de membres d'équipage. Si vous concevez un vaisseau spatial pour les PJ, assurez-vous

qu'ils puissent tous embarquer à bord ! Certains choix ultérieurs peuvent dépendre du concept général du vaisseau.

- **Étape 2 : déterminez l'échelon et les points de construction.** Si vous créez un vaisseau spatial pour les PJ, déterminez le NMG des joueurs en additionnant leurs niveaux et en divisant par le nombre de personnages. Le chiffre qui en résulte correspond à l'échelon de leur vaisseau. Si vous concevez un vaisseau adverse, décidez du niveau de difficulté de la rencontre (Voir Concevoir des rencontres avec des vaisseaux, page 326) et choisissez l'échelon du vaisseau ennemi. Une fois que vous connaissez l'échelon du vaisseau, consultez la table 9-1 : caractéristiques de base d'un vaisseau pour déterminer le nombre de points de construction que vous pouvez dépenser afin de le créer. Notez qu'aux échelons 4, 8, 12, 16 et 20, un vaisseau spatial bénéficie d'un bonus à ses points de structure égal à son facteur de points de structure.
- **Étape 3 : choisissez une armature.** Chaque vaisseau est conçu à partir de diverses armatures de base qui déterminent sa taille, sa manœuvrabilité, son équipage, ses emplacements d'armes et d'autres caractéristiques. Chaque armature coûte un certain nombre de points de construction ; voir L'armature de base ci-dessous pour plus d'informations.
- **Étape 4 : choisissez un réacteur.** Le réacteur d'un vaisseau détermine l'énergie globale dont il peut disposer (indiqué en unité d'énergie ou UE), vous devez donc commencer en dépensant des points de construction pour le choisir (voir page 296). Cette quantité d'énergie peut servir de budget de base pour l'installation de vos autres systèmes comme les propulseurs et les armes, voir Allocation d'énergie page 296 pour plus de suggestions.
- **Étape 5 : choisissez les propulseurs.** Un vaisseau spatial sans dispositif de propulsion n'est qu'une épave dérivant dans l'espace (ou une structure métallique inerte à la surface d'une planète) aussi, utiliser vos points de construction pour choisir vos propulseurs est votre seconde priorité. Page 296, les propulseurs sont indiqués par taille de vaisseau et par vitesse (en hexagones) au cours d'un combat.
- **Étape 6 : choisissez les autres systèmes.** Ensuite, dépensez vos derniers points de construction pour acheter les autres systèmes que vous souhaitez avoir sur votre vaisseau. Pour qu'il soit efficace en combat, un vaisseau a besoin d'un blindage, de contre-mesures défensives, de boucliers et d'armes. Si vous souhaitez voyager vers des lieux situés en dehors de votre système natal, il a également besoin d'un propulseur Drift. Vous pouvez aussi acheter des améliorations optionnelles comme des ordinateurs, des compartiments annexes, des dispositifs de sécurité et des détecteurs (voir Autres systèmes page 297).
- **Étape 7 : derniers détails.** Enfin, une fois que tous ces choix ont été faits, vous baptisez votre vaisseau, déterminez ses caractéristiques importantes (comme sa CA et son IV) et vous ajoutez tous les autres détails (comme sa description, ses éléments distinctifs, etc.).

L'ARMATURE DE BASE

Chaque vaisseau est conçu à partir d'une armature de base qui détermine sa taille, sa manœuvrabilité, ses emplacements d'arme de départ, sa résistance structurelle, ses possibilités d'aménagements et d'autres capacités. Bien que deux vaisseaux basés sur la même armature puissent avoir l'air radicalement différents, ils partagent cependant certaines caractéristiques de base. L'armature d'un vaisseau inclut tous les systèmes de survie et de gravité artificielle nécessaires à la survie et au confort de l'équipage (et des passagers éventuels). Elle intègre également un transpondeur qui correspond à « l'adresse » du vaisseau pour les communications intra-système et illimitées (voir

page 430) ; ce transpondeur peut être désactivé pour éviter que l'on puisse le traquer avec des méthodes conventionnelles mais le vaisseau ne peut plus recevoir ou envoyer de messages.

Les armatures de base présentées ci-après sont organisées par taille (de la plus petite à la plus grande) et en coût de points de construction (l'armature la moins chère d'une certaine taille étant indiquée en premier). En général, la taille et les possibilités de compartiments annexes d'une armature de base ne peuvent être modifiées sans dépenser beaucoup d'argent et sans y consacrer beaucoup de temps (et la permission du MJ). Aussi, il peut être plus intéressant de recommencer la procédure à zéro avec une armature différente quand vous voulez modifier ces éléments du vaisseau.

TRACEUR

Taille Très petit

Manœuvrabilité parfaite (Pilotage +2, virer 0)

PS 20 (facteur PS 5) ; **SD** – ; **SC** 4

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme légère), arc de poupe (1 arme légère)

Compartiments annexes –

Équipage minimum 1 ; **Équipage maximum** 1

Coût 4

INTERCEPTEUR

Taille Très petit

Manœuvrabilité parfaite (Pilotage +2, virer 0)

PS 30 (facteur PS 5) ; **SD** – ; **SC** 6

Emplacements d'arme arc de proue (2 armes légères)

Compartiments annexes –

Équipage minimum 1 ; **Équipage maximum** 1

Coût 6

CHASSEUR

Taille Très petit

Manœuvrabilité bonne (Pilotage +1, virer 1)

PS 35 (facteur PS 5) ; **SD** – ; **SC** 7

Emplacements d'arme arc de proue (2 armes légères [1 doit être une arme autonome]), arc de poupe (1 arme légère)

Compartiments annexes –

Équipage minimum 1 ; **Équipage maximum** 2

Coût 8

NAVETTE

Taille Petit

Manœuvrabilité parfaite (Pilotage +2, virer 0)

PS 35 (facteur PS 5) ; **SD** – ; **SC** 7

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme légère)

Compartiments annexes 3 (généralement des soutes ou des places passagers)

Équipage minimum 1 ; **Équipage maximum** 4

Coût 6

VAISSEAU CARGO

Taille Petit

Manœuvrabilité bonne (Pilotage +1, virer 1)

PS 40 (facteur PS 10) ; **SD** – ; **SC** 8

Emplacements d'arme arc de proue (2 armes légères), arc bâbord (1 arme légère), arc tribord (1 arme légère)

Compartiments annexes 3

Équipage minimum 1 ; **Équipage maximum** 6

Coût 10

EXPLORATEUR

Taille Moyen

Manœuvrabilité bonne (Pilotage +1, virer 1)

PS 55 (facteur PS 10) ; **SD** – ; **SC** 11

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme légère), arc bâbord (1 arme légère), arc tribord (1 arme légère), tourelle (1 arme légère)

Compartiments annexes 4

Équipage minimum 1 ; **Équipage maximum** 6

Coût 12

TRANSPORTEUR

Taille Moyen

Manœuvrabilité moyenne (Pilotage +0, virer 2)

PS 70 (facteur PS 15) ; **SD** – ; **SC** 14

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme lourde, 1 arme légère), arc de poupe (1 arme légère), tourelle (2 armes légères)

Compartiments annexes 5

Équipage minimum 1 ; **Équipage maximum** 6

Coût 15

DESTROYER

Taille Grand

Manœuvrabilité moyenne (Pilotage +0, virer 2)

PS 150 (facteur PS 20) ; **SD** – ; **SC** 30

Emplacements d'arme arc de proue (2 armes lourdes), arc bâbord (1 arme légère), arc tribord (1 arme légère), arc de poupe (1 arme légère), tourelle (1 arme légère)

Compartiments annexes 4

Équipage minimum 6 ; **Équipage maximum** 20

Coût 30

VAISSEAU CARGO LOURD

Taille Grand

Manœuvrabilité moyenne (Pilotage +0, virer 2)

PS 120 (facteur PS 20) ; **SD** – ; **SC** 24

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme lourde, 2 armes légères), arc bâbord (1 arme lourde), arc tribord (1 arme lourde)

Compartiments annexes 8

Équipage minimum 6 ; **Équipage maximum** 20

Coût 40

VRAQUIER

Taille Très grand

Manœuvrabilité médiocre (Pilotage -1, virer 3)

PS 160 (facteur PS 20) ; **SD** 5 ; **SC** 32

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme lourde), arc de poupe (1 arme lourde), tourelle (2 armes légères)

Compartiments annexes 10

Équipage minimum 20 ; **Équipage maximum** 50

Coût 55

CROISEUR

Taille Très grand

Manœuvrabilité moyenne (Pilotage +0, virer 2)

PS 180 (facteur PS 25) ; **SD** 5 ; **SC** 36

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme capitale), arc bâbord (1 arme légère), arc tribord (1 arme légère), tourelle (1 arme lourde)

Compartiments annexes 6

Équipage minimum 20 ; **Équipage maximum** 100

Coût 60

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ALLOCATION D'ÉNERGIE

La plupart des systèmes des vaisseaux spatiaux consomment de l'énergie. Le réacteur fournit cette énergie sous forme d'unités d'énergie (UE). Le nombre d'UE nécessaire pour tous les systèmes du vaisseau peut être supérieur au total d'UE fourni par le réacteur, mais la consommation doit être inférieure ou égale à cette valeur en désactivant si besoin certains systèmes. Pour qu'un vaisseau spatial soit pleinement opérationnel en combat, ses contre-mesures défensives, ses boucliers et ses armes ne doivent pas consommer plus d'énergie que celle fournie par son réacteur.

PORTE-ENGINS

Taille Gigantesque

Manœuvrabilité médiocre (Pilotage -1, virer 3)

PS 240 (facteur PS 30) ; **SD** 10 ; **SC** 48

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme capitale), arc bâbord (3 armes lourdes), arc tribord (3 armes lourdes), tourelle (2 armes légères)

Compartiments annexes 10 (doit avoir au moins 1 hangar)

Équipage minimum 75 ; **Équipage maximum** 200

Coût 120

CUIRRASSÉ

Taille Gigantesque

Manœuvrabilité moyenne (Pilotage +0, virer 2)

PS 280 (facteur PS 40) ; **SD** 10 ; **SC** 56

Emplacements d'arme arc de proue (1 arme capitale, 2 armes lourdes), arc bâbord (2 armes lourdes, 1 arme légère), arc tribord (2 armes lourdes, 1 arme légère), arc de poupe (1 arme légère), tourelle (2 armes lourdes)

Compartiments annexes 8

Équipage minimum 100 ; **Équipage maximum** 300

Coût 150

DREADNOUGHT

Taille Colossal

Manœuvrabilité déplorable (Pilotage -2, virer 4)

PS 400 (facteur PS 50) ; **SD** 15 ; **SC** 80

Emplacements d'arme arc de proue (2 armes capitales, 2 armes lourdes), arc bâbord (1 arme capitale, 3 armes lourdes), arc tribord (1 arme capitale, 3 armes lourdes), tourelle (4 armes légères)

Compartiments annexes 20

Équipage minimum 125 ; **Équipage maximum** 500

Coût 200

LE RÉACTEUR

Le réacteur est le système le plus important d'un vaisseau puisqu'il fournit de l'énergie à tous les autres systèmes. La table ci-dessous indique la taille des vaisseaux pour laquelle le réacteur est prévu ainsi que son coût et le nombre d'UE qu'il produit. Tous les vaisseaux de taille G et inférieure n'ont, par défaut, qu'un seul réacteur mais les vaisseaux de taille M et G peuvent être équipés d'une salle de réacteur supplémentaire (voir Compartiments annexes page 297). Les vaisseaux de taille TG peuvent avoir deux réacteurs, les vaisseaux de taille Gig peuvent en avoir trois et les vaisseaux de taille C peuvent en avoir 4. Bien que certains vaisseaux fassent exception à cette règle, ils sont assez rares. Un réacteur dispose généralement d'un système de batteries auxiliaires utilisées en cas d'urgence pour fournir une énergie limitée, suffisamment pour maintenir uniquement les systèmes de survie, de gravité artificielle et de communication (voir page 430) pendant 2d6 jours.

RÉACTEUR	TAILLE	UE	COÛT (EN PC)
Micron léger	TP	50	4
Micron lourd	TP	70	6
Micron ultra	TP	80	8
Arcus léger	TP, P	75	7
Pulsion brun	TP, P	90	9
Pulsion noir	TP, P	120	12
Pulsion blanc	TP, P	140	14
Pulsion gris	TP, P, M	100	10
Arcus lourd	TP, P, M	130	13
Pulsion vert	TP, P, M	150	15
Pulsion rouge	TP, P, M	175	17
Pulsion bleu	TP, P, M	200	20
Arcus ultra	P, M, G	150	15
Arcus maximum	P, M, G	200	20
Pulsion orange	P, M, G	250	25
Pulsion prismatique	P, M, G	300	30
Nova léger	M, G, TG	150	15
Nova lourd	M, G, TG	200	20
Nova ultra	M, G, TG	300	30
Portail léger	G, TG, Gig	300	30
Portail lourd	G, TG, Gig	400	40
Portail Ultra	TG, Gig, C	500	50

LES PROPULSEURS

Les vaisseaux utilisent des propulseurs conventionnels pour se déplacer au sein du même système, pour naviguer dans le Drift quand ils y entrent, pour explorer et pour engager un combat. Ils sont prévus pour des vaisseaux d'une taille donnée (précisée dans la colonne Taille du tableau) et ils ne peuvent donc pas être installés sur un vaisseau qui n'a pas la bonne taille. La vitesse maximale des propulseurs d'un vaisseau octroie soit un bonus, soit un malus aux tests de Pilotage comme cela est indiqué dans le tableau ci-dessous.

On utilise également les propulseurs pour atterrir ou pour décoller d'une planète. Les vaisseaux de taille G ou inférieure le font généralement sans problème sur des planètes à gravité faible ou normale (sauf avec des conditions atmosphériques comme un vent violent ou une tempête). Le MJ détermine si oui ou non le pilote d'un vaisseau spatial doit tenter un test de Pilotage pour faire atterrir un vaisseau avec une vitesse inférieure à 8 sur une planète à forte gravité. En cas d'échec, le vaisseau peut s'écraser. En raison de leur gabarit, les vaisseaux qui ont une taille d'au moins TG ne peuvent atterrir sur une planète et doivent utiliser des navettes ou d'autres moyens pour transporter des biens et des personnes sur un monde ou à partir de ce monde.

PROPULSEURS	TAILLE	VITESSE (EN HEXAGONES)	MOD. PILOTAGE	UE	COÛT (EN PC)
Propulseurs TP6	TP	6	+1	20	3
Propulseurs TP8	TP	8	+0	25	4
Propulseurs TP10	TP	10	+0	30	5
Propulseurs TP12	TP	12	-1	35	6
Propulseurs TP14	TP	14	-2	40	7
Propulseurs P6	P	6	+1	30	3
Propulseurs P8	P	8	+0	40	4
Propulseurs P10	P	10	+0	50	5
Propulseurs P12	P	12	-1	60	6
Propulseurs M4	M	4	+2	40	2
Propulseurs M6	M	6	+1	50	3
Propulseurs M8	M	8	+0	60	4
Propulseurs M10	M	10	+0	70	5

Propulseurs M12	M	12	-1	80	6
Propulseurs G4	G	4	+2	60	4
Propulseurs G6	G	6	+1	80	6
Propulseurs G8	G	8	+0	100	8
Propulseurs G10	G	10	+0	120	10
Propulseurs TG4	TG	4	+2	80	4
Propulseurs TG6	TG	6	+1	120	6
Propulseurs TG8	TG	8	+0	140	8
Propulseurs TG10	TG	10	+0	160	10
Propulseurs Gig4	Gig	4	+2	120	8
Propulseurs Gig6	Gig	6	+1	180	12
Propulseurs Gig8	Gig	8	+0	240	16
Propulseurs C4	C	4	+2	200	8
Propulseurs C6	C	6	+1	300	12
Propulseurs C8	C	8	+0	400	16

AUTRES SYSTÈMES

De nombreux autres systèmes nécessitent certaines conditions afin de pouvoir être installés sur un vaisseau. Fréquemment, ils ont besoin d'une certaine quantité d'énergie ou d'un navire d'une certaine taille et/ou d'un certain échelon. Certains systèmes sont tellement standardisés que les différents types accessibles sont différenciés par leur « mark » (mk) qui indique le bonus qu'ils confèrent.

Blindage

Le blindage protège des armes à tir direct (voir Type d'armes page 303), déviant leur énergie et évitant des dégâts aux systèmes vitaux. Il octroie un bonus à la CA du vaisseau. Le coût d'un blindage dépend du bonus accordé et de la catégorie de taille du vaisseau (pour ce calcul, Très Petit = 1, Petit = 2, Moyen = 3, Grand = 4, etc.). Le blindage est un système passif et n'a besoin d'aucune UE pour fonctionner. Cette protection est avant tout due à la masse du blindage, ce qui peut affecter la manœuvrabilité du vaisseau (il a plus de difficultés à virer) et faciliter le verrouillage des armes autonomes adverses (ces effets sont indiqués dans la colonne Spéciale du tableau ci-dessous).

NOM	BONUS		COÛT (EN PC)
	CA	SPÉCIALE	
Blindage mk 1	+1	—	1 × catégorie de taille
Blindage mk 2	+2	—	2 × catégorie de taille
Blindage mk 3	+3	—	3 × catégorie de taille
Blindage mk 4	+4	—	5 × catégorie de taille
Blindage mk 5	+5	-1 IV	7 × catégorie de taille
Blindage mk 6	+6	-1 IV	9 × catégorie de taille
Blindage mk 7	+7	-1 IV	12 × catégorie de taille
Blindage mk 8	+8	-1 IV	15 × catégorie de taille
Blindage mk 9	+9	-2 IV, distance pour virer +1	18 × catégorie de taille
Blindage mk 10	+10	-2 IV, distance pour virer +1	21 × catégorie de taille
Blindage mk 11	+11	-2 IV, distance pour virer +1	25 × catégorie de taille
Blindage mk 12	+12	-3 IV, distance pour virer +2	30 × catégorie de taille
Blindage mk 13	+13	-3 IV, distance pour virer +2	35 × catégorie de taille
Blindage mk 14	+14	-3 IV, distance pour virer +2	40 × catégorie de taille
Blindage mk 15	+15	-4 IV, distance pour virer +3	45 × catégorie de taille

Boucliers

Tandis que presque tous les vaisseaux disposent d'un écran de protection pour éviter les dégâts dus aux débris qui flottent dans l'espace, cet écran ne les protège pas des armes laser, des missiles et des attaques plus dévastatrices. Contre ces menaces, un vaisseau peut être doté de boucliers d'énergie. Des projecteurs disposés autour de son

armature génèrent une barrière qui absorbe les dégâts des attaques. Chaque attaque réduit le nombre de points de bouclier (PB) dans un arc donné jusqu'à ce que le bouclier protégeant cet arc soit épuisé. Après quoi, les dégâts dans cet arc réduisent les points de structure du vaisseau. Voir Dégâts page 304 pour plus d'informations. Les points de bouclier se régénèrent avec le temps et peuvent de nouveau être utilisés. Cependant, cette régénération ne se produit que lorsque le vaisseau n'est pas engagé dans un combat ou qu'il ne subit plus de dégâts. Les boucliers doivent être reliés à un réacteur opérationnel pour pouvoir se régénérer ; la vitesse de régénération est indiquée dans la table ci-dessous.

La valeur indiquée dans la colonne Total PB dans la table ci-dessous indique le nombre total de points de bouclier fournis par le système. Au début d'un affrontement, quand l'équipage rejoint les postes de combat et que les boucliers sont activés, les points de bouclier doivent être répartis entre les quatre quadrants du vaisseau. On ne peut assigner moins de 10 % de cette valeur initiale à un quadrant au début d'un combat ou moins de 10 % des points de bouclier restant au moment où les boucliers sont réaffectés grâce à l'action de l'officier scientifique rééquilibrage (voir page 324).

Sur la table sont aussi indiqués la vitesse de régénération, la consommation en UE et le coût.

BOUCLIER	TOTAL PB	RÉGÉN.	UE	COÛT (EN PC)
Boucliers de base 10	10	1/min.	5	2
Boucliers de base 20	20	1/min.	10	3
Boucliers de base 30	30	1/min.	15	4
Boucliers de base 40	40	1/min.	15	5
Boucliers légers 50	50	2/min.	20	6
Boucliers légers 60	60	2/min.	20	8
Boucliers légers 70	70	2/min.	25	10
Boucliers légers 80	80	2/min.	30	12
Boucliers moyens 90	90	4/min.	30	13
Boucliers moyens 100	100	4/min.	30	15
Boucliers moyens 120	120	4/min.	35	17
Boucliers moyens 140	140	8/min.	40	18
Boucliers moyens 160	160	8/min.	45	20
Boucliers moyens 200	200	8/min.	50	22
Boucliers lourds 240	240	16/min.	55	23
Boucliers lourds 280	280	16/min.	60	25
Boucliers lourds 320	320	16/min.	70	27
Boucliers lourds 360	360	32/min.	80	28
Boucliers lourds 420	420	32/min.	90	30
Boucliers lourds 480	480	32/min.	110	32
Boucliers supérieurs 540	540	64/min.	130	35
Boucliers supérieurs 600	600	64/min.	160	40

Compartiments annexes

La plupart des armatures de vaisseaux spatiaux ont suffisamment de place pour accepter un ou plusieurs compartiments annexes, chacun d'eux pouvant être converti pour remplir différentes fonctions. Si ces espaces sont laissés vacants, ce qui est le cas pour de nombreux vaisseaux de transport, ce sont tout simplement des espaces de stockage (et comptent comme des soutes). Si ces espaces sont utilisés pour accueillir des quartiers passagers, le vaisseau peut remplir le rôle de transporteur pour des soldats, des voyageurs ou des réfugiés. Si ces espaces sont transformés en infirmeries et en quartiers passagers, le vaisseau est un hôpital mobile.

Les options suivantes sont disponibles pour la plupart des vaisseaux qui disposent de compartiments annexes. Si une option nécessite plusieurs compartiments, ceci est indiqué dans sa description ; si elle a besoin d'UE pour fonctionner, sa consommation est indiquée

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

sur la table page 299. La totalité d'un même compartiment doit être utilisée pour la même fonction, même s'il vous permet d'obtenir plusieurs exemplaires d'une même option. Par exemple, si vous choisissez capsules de sauvetage, ce compartiment dispose des six capsules prévues, vous ne pouvez pas combiner trois capsules et une nacelle de sauvetage. La consommation en UE et le coût en points de construction sont indiqués page 299.

Aire de lancement

Une aire de lancement ne peut être installée que sur des vaisseaux de taille TG ou supérieure et elle nécessite deux compartiments annexes. Une aire de lancement peut accueillir deux vaisseaux de taille P ou plus petits qui peuvent s'y arrimer.

Atelier

Un atelier contient tous les outils et l'espace nécessaire pour fabriquer des équipements technologiques (voir page 235), mais l'artisan doit tout de même fournir les matériaux bruts nécessaires. Un atelier réduit de moitié le temps de fabrication.

Capsules de sauvetage

Les capsules de sauvetage permettent à l'équipage d'un vaisseau très endommagé ou détruit d'échapper à une mort imminente. Une capsule peut contenir une créature de taille M ou plus petite. Son système de survie et les provisions qui y sont stockées permettent de survivre pendant 7 jours. Chaque capsule est également équipée d'une balise de détresse qui est facilement repérable par les détecteurs à longue portée. De plus, même si elle n'a aucun système de propulsion, elle est dotée d'un bouclier thermique qui lui permet d'atterrir sur une planète. Chaque compartiment annexe peut contenir six capsules de sauvetage.

Compartiment à contrebande

Les compartiments à contrebande sont des soutes cachées derrière de fausses cloisons et qui sont protégées contre les détecteurs. Cela permet aux vaisseaux qui en sont équipés de transporter des marchandises illégales sans être repérés. Un tel compartiment peut contenir jusqu'à 10 tonnes de marchandises sans qu'aucun élément n'ait une taille supérieure à une taille M. Une créature à bord du vaisseau doit réussir un test de Perception DD 20 pour détecter un compartiment à contrebande basique. Une créature qui scanne le vaisseau doit réussir un test d'Informatique DD 20 pour en détecter un (ce test supplémentaire fait partie des actions de détection de l'officier scientifique au cours des combats spatiaux ; voir page 325). Pour chaque point de construction dépensé en plus du coût de base, le DD est augmenté de 5 (maximum DD 50) et la quantité d'énergie nécessaire est également augmentée de 1.

Hangar

Un hangar ne peut être installé que sur des vaisseaux de taille Gig ou supérieure et nécessite 4 compartiments annexes. Un hangar peut contenir jusqu'à 8 vaisseaux de taille TP amarrés.

Infirmierie

Une infirmerie fonctionne comme un laboratoire médical (voir page 220).

Laboratoire arcanique

Un laboratoire arcanique contient tous les outils et l'espace nécessaire pour fabriquer des objets magiques (voir page 235), mais l'artisan doit toujours fournir la matière première brute. Un tel laboratoire réduit de moitié les temps de fabrication.

Laboratoire de synthèse

Un laboratoire de synthèse contient tous les outils et l'espace nécessaire pour synthétiser des drogues, des médicaments ou des poisons (voir page 235), mais l'artisan doit tout de même fournir les matériaux bruts nécessaires. Un laboratoire de synthèse réduit de moitié le temps de fabrication.

Laboratoire scientifique

Un laboratoire scientifique contient les appareils scientifiques et autres instruments de laboratoire qui permettent d'aider l'équipage à effectuer des recherches dans certains domaines. Un laboratoire généraliste octroie un bonus de circonstances de +1 aux tests de Sciences de la vie et de Sciences physiques ; un laboratoire de biologie octroie un bonus de circonstances de +2 aux tests de Sciences de la vie ; un laboratoire de sciences physiques octroie un bonus de circonstances de +2 aux tests de Sciences physiques. Le type de laboratoire est déterminé au moment d'aménager le compartiment annexe.

Nacelles de sauvetage

Une nacelle de sauvetage est une version plus sophistiquée que la capsule. Elle peut accueillir une créature de taille G ou deux créatures de taille M ou plus petites. Elle contient suffisamment de provisions pour pouvoir survivre pendant 15 jours (ou 30 jours pour une seule créature de taille M ou plus petite). Bien qu'elle soit équipée du même type de balise de détresse qu'une capsule de sauvetage, une nacelle dispose également d'un ordinateur intégré qui détecte automatiquement le corps céleste hospitalier le plus proche et de petits propulseurs pour s'y rendre (la nacelle ne peut participer à un combat spatial). Un même compartiment annexe peut être converti en deux nacelles de sauvetage.

Places passagers

Un compartiment annexe peut être aménagé gratuitement pour accueillir des rangées de sièges pour passagers. Un même compartiment peut contenir des places assises pour 16 passagers de taille M (les sièges peuvent être fabriqués pour des créatures plus grandes). Cet aménagement n'est envisageable que pour transporter de nombreux passagers sur de courtes distances ; des vaisseaux qui voyagent pendant plusieurs jours doivent plutôt opter pour des quartiers passagers.

Quartiers passagers

Les vaisseaux qui transportent des individus sont équipés de compartiments à l'écart des quartiers de l'équipage pour que les passagers puissent dormir. Un compartiment annexe peut être aménagé en quartiers communs (généralement avec de simples couchettes ou hamacs) pour six passagers, en quartiers corrects (généralement un lit confortable, un bureau avec une chaise et une petite commode) pour quatre personnes ou en quartiers luxueux (généralement un grand lit, une armoire, un canapé, un bureau avec une chaise confortable et une salle de bain privée) pour deux passagers.

Salle de détente

Une salle de détente contient le nécessaire pour aider un équipage (ou des passagers) à se détendre et à évacuer la pression. Ces salles peuvent être différentes les unes des autres et consommer plus ou moins d'UE (voir table page 299). Il peut s'agir, par exemple, d'une salle où l'on peut faire de la gymnastique, des arts martiaux ou toute autre activité sportive ; une salle de projection trividéo ou tout autre endroit confortable où l'on peut se livrer à un loisir passif ; une salle de loisir holographique (ou SLH), une salle de jeux vidéo ou toute autre activité de loisir interactif de haute technologie.

Salle de réacteur

Un compartiment annexe peut être réservé à l'installation d'un autre réacteur (qui doit être acheté séparément) et disposera donc de toute l'infrastructure nécessaire pour en accueillir un. Un tel compartiment ne peut être installé que sur des vaisseaux de taille M ou supérieure.

Salle environnementale isolée

Parfois, un vaisseau a besoin d'accueillir un extraterrestre ou une autre créature dont la biologie est radicalement différente de celle de ses membres d'équipage. Il est possible que ce passager ne puisse respirer que du méthane ou qu'il ne puisse survivre qu'à des températures extrêmement basses. Dans un tel cas, une salle environnementale isolée est nécessaire pour que cet invité bénéficie d'un certain confort et reste en vie.

Soute

Les compartiments annexes qui ne sont pas aménagés comptent comme des soutes. Une soute peut contenir environ 25 tonnes de marchandises sans qu'aucun élément ne soit d'une taille supérieure à la taille G. Un vaisseau avec plusieurs soutes peut contenir des objets plus grands ; généralement 4 soutes aménagées les unes à côté des autres sont nécessaires pour transporter des objets de taille TG et il en faut 8 pour des objets de taille Gig. Si le MJ le souhaite, il peut ignorer ces restrictions.

COMPARTIMENTS ANNEXES	UE	COÛT (EN PC)
Aire de lancement	10	4
Atelier	3	1
Capsule de sauvetage	2	1
Compartiment à contrebande	4	2
Hangar	30	10
Infirmierie	4	8
Laboratoire arcanique	1	1
Laboratoire de synthèse	2	1
Laboratoire scientifique	2	1
Nacelles de sauvetage	5	3
Places passagers	0	0
Quartier passagers	1	1
Salle de détente (salle de sport)	0	1
Salle de détente (salle trivideo)	1	1
Salle de détente (SLH)	3	1
Salle de réacteur	0	10
Salle environnementale isolée	2	1
Soute	0	0

Contre-mesures défensives

Les systèmes de contre-mesures défensives protègent le vaisseau contre les armes autonomes, comme les missiles, et contre les détecteurs des vaisseaux ennemis. Pour cela, ces systèmes utilisent un ensemble complexe de détecteurs électroniques et d'équipements de transmission qui sont conçus pour brouiller les appareils ennemis et leur fournir de fausses indications. Les contre-mesures octroient un bonus à l'IV d'un vaisseau (voir page 320) ; le bonus, la consommation et le coût sont indiqués dans la table ci-après.

NOM	BONUS IV	UE	COÛT (EN PC)
Défenses mk 1	+1	1	2
Défenses mk 2	+2	1	3
Défenses mk 3	+3	2	4

Défenses mk 4	+4	3	6
Défenses mk 5	+5	4	8
Défenses mk 6	+6	5	11
Défenses mk 7	+7	7	14
Défenses mk 8	+8	9	18
Défenses mk 9	+9	11	22
Défenses mk 10	+10	13	27
Défenses mk 11	+11	16	33
Défenses mk 12	+12	20	40
Défenses mk 13	+13	25	50
Défenses mk 14	+14	32	65
Défenses mk 15	+15	45	90

Détecteurs

Les détecteurs d'un vaisseau sont ses yeux et ses oreilles et permettent à l'équipage de percevoir ce qui se trouve dans l'espace qui les environne, qu'il s'agisse de corps célestes, d'autres vaisseaux, de dangereux champs d'astéroïdes ou d'une quelconque monstruosité venue des confins de l'espace. Les détecteurs sont une combinaison de caméras, de scanners multi-spectres, de radars, de capteurs de signaux et de télescopes optiques. Au cours d'un combat spatial, les détecteurs à courte portée fonctionnent sur une distance de 5 hexagones, les détecteurs à moyenne portée, sur une distance de 10 hexagones et les détecteurs à longue portée sur une distance de 20 hexagones. Tous les détecteurs ont un modificateur de compétence qui s'applique à n'importe quelle compétence utilisée avec eux. Il faut une source d'énergie opérationnelle pour les utiliser mais ils consomment une quantité négligeable d'UE.

Les détecteurs peuvent être utilisés dans deux modes différents : un mode passif et un mode actif. En mode passif, le vaisseau scanne automatiquement les environs du vaisseau. Dans l'espace ou dans le Drift, ils détectent les objets visibles et non dissimulés sur 360° autour du vaisseau sur une distance égale au double de sa portée (aucun jet de compétence requis). Cependant, certaines conditions locales peuvent affecter la distance de détection. Les forces gravitationnelles et les conditions atmosphériques limitent la portée des détecteurs d'un vaisseau à 76 mètres sur la plupart des planètes et cette portée peut être encore plus limitée en fonction du terrain, à la discrétion du MJ.

Les détecteurs en mode actif sont beaucoup plus sensibles et ils sont nécessaires pour que l'officier scientifique scanne des vaisseaux ennemis et obtienne des informations à leur sujet au cours des combats spatiaux (voir page 325). Le modificateur indiqué dans la table ci-après s'applique à certains tests tentés par l'officier scientifique au cours d'un combat spatial comme cela est spécifié dans les actions de l'officier scientifique (voir page 324). Les détecteurs actifs peuvent obtenir des informations sur une cible à une distance égale à cinq fois leur portée mais ces tests subissent un malus de -2 pour chaque facteur de portée supplémentaire au-delà du facteur de portée de base. Par exemple, si on utilise des détecteurs à courte portée (portée = 5 hexagones) sur une cible située à 12 hexagones, le malus sera de -4.

En dehors d'un combat spatial, un membre d'équipage peut utiliser les détecteurs pour analyser une planète autour de laquelle un vaisseau est en orbite et tenter un test d'Informatique (avec le modificateur des détecteurs) pour obtenir des données de base sur la structure de ce monde et la composition de son atmosphère. Le DD de ce test est généralement de 15, mais il peut être modifié, à la discrétion du MJ, par des complications ou des facteurs qui parasitent le système. Un membre d'équipage peut également utiliser les détecteurs actifs pour tenter un test de Perception afin d'examiner

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

l'espace environnant comme s'il se tenait à l'extérieur du vaisseau et utilisait ses propres sens (comme vision dans le noir) et il ajoute le modificateur des détecteurs comme un bonus circonstanciel à ce test.

DÉTECTEURS	PORTEÉ	MODIFICATEUR	COÛT (EN PC)
Au rabais	Courte	-2	1
Courte portée économiques	Courte	+0	2
Courte portée basiques	Courte	+2	3
Courte portée évolués	Courte	+4	4
Moyenne portée économiques	Moyenne	+0	3
Moyenne portée basiques	Moyenne	+2	5
Moyenne portée évolués	Moyenne	+4	8
Longue portée économiques	Longue	+0	6
Longue portée basiques	Longue	+2	10
Longue portée évolués	Longue	+4	14

Ordinateurs

Un système informatique est à bien des égards l'équivalent du cerveau du vaisseau spatial. La plupart des ordinateurs embarqués ont au minimum une personnalité artificielle rudimentaire et, même s'ils ne peuvent endosser complètement le rôle des membres d'équipage, ils peuvent les assister dans différentes tâches. Cependant, de nombreux explorateurs stellaires affirment qu'avec le temps, les ordinateurs d'un vaisseau peuvent avoir un certain tempérament et même développer des manies qui les distinguent des autres ordinateurs. Un vaisseau dispose d'un ordinateur de base dont l'échelon est égal à la moitié de l'échelon du vaisseau (minimum 1) ; voir la compétence Informatique page 140 et Les Ordinateurs page 213 pour plus d'informations sur la manière dont un ordinateur de vaisseau spatial peut être piraté et amélioré. C'est le MJ qui détermine quelles sont les améliorations qu'un équipage peut acheter pour un ordinateur de bord ; certaines améliorations peuvent être achetées avec des points de construction (voir page 294).

Tandis que l'ordinateur d'un vaisseau spatial gère en permanence une grande partie des systèmes, seul un bâtiment pourvu d'un module de contrôle intégré (MCI) peut aider l'équipage en cas de combat spatial (l'ordinateur de base indiqué dans le tableau ci-après est le seul modèle qui n'intègre pas de MCI). En règle générale, un MCI ajoute un bonus circonstanciel à un ou plusieurs tests lors d'un combat spatial ; l'utilisation ou non de ce bonus doit être décidé avant de lancer les dés. Un MCI dispose d'un certain nombre de nœuds (également appelés nodes) ; chaque nœud accorde son bonus à un test de combat spatial par round. Plusieurs nœuds permettent au MCI d'influencer plusieurs tests du vaisseau au cours d'un combat spatial mais on ne peut bénéficier de plusieurs bonus pour le même test.

Le coût d'un MCI pour l'ordinateur d'un vaisseau est égal au bonus qu'il accorde au carré, multiplié par le nombre de nœuds. Les MCI ne peuvent être achetés qu'avec des points de construction, pas avec des crédits.

NOM	BONUS	NODULES	UE	COÛT (EN PC)
Ordinateur de base	+0	0	0	0
Mononode mk 1	+1	1	10	1
Duonode mk 1	+1/+1	2	10	2
Trinode mk 1	+1/+1/+1	3	10	3
Tetranode mk 1	+1/+1/+1/+1	4	10	4
Mononode mk 2	+2	1	15	4
Duonode mk 2	+2/+2	2	15	8
Trinode mk 2	+2/+2/+2	3	15	12

NOM	BONUS	NODULES	UE	COÛT (EN PC)
Tetranode mk 2	+2/+2/+2/+2	4	15	16
Mononode mk 3	+3	1	20	9
Duonode mk 3	+3/+3	2	20	18
Trinode mk 3	+3/+3/+3	3	20	27
Tetranode mk 3	+3/+3/+3/+3	4	20	36
Mononode mk 4	+4	1	25	16
Duonode mk 4	+4/+4	2	25	32
Trinode mk 4	+4/+4/+4	3	25	48
Mononode mk 5	+5	1	30	25
Duonode mk 5	+5/+5	2	30	50
Trinode mk 5	+5/+5/+5	3	30	75
Mononode mk 6	+6	1	35	36
Duonode mk 6	+6/+6	2	35	72
Mononode mk 7	+7	1	40	49
Duonode mk 7	+7/+7	2	40	98
Mononode mk 8	+8	1	45	64
Duonode mk 8	+8/+8	2	45	128
Mononode mk 9	+9	1	50	81
Duonode mk 9	+9/+9	2	50	162
Mononode mk	+10/+10	1	55	100
Duonode mk 10	+10/+10	2	55	200

Propulseurs Drift

Ces propulseurs vous permettent de vous déplacer vers et depuis le Drift (page 291). Plus le coefficient Drift est important, plus vous pourrez rejoindre rapidement des destinations lointaines. Les propulseurs Drift nécessitent un certain nombre d'UE et il y a une limite à la taille du vaisseau sur lequel ils peuvent être installés. Le coût en points de construction est basé sur la catégorie de taille du vaisseau (pour ce calcul, Très petit = 1, Petit = 2, Moyen = 3, Grand = 4, et ainsi de suite). Voir la table ci-dessous pour les caractéristiques des différents propulseurs Drift. Pour qu'un vaisseau utilise ses propulseurs Drift afin de pénétrer ou de quitter le Drift, il doit être stationnaire et ses propulseurs conventionnels doivent être désactivés pendant une minute.

PROPULSEUR	COEFFICIENT	TAILLE	COÛT (EN PC)	
DRIFT	DRIFT	UE MINI	MAX.	
Signal basique	1	75	–	2 × catégorie de taille
Signal amplifié	2	100	Très grand	5 × catégorie de taille
Signal majeur	3	150	Grand	10 × catégorie de taille
Signal supérieur	4	175	Grand	15 × catégorie de taille
Signal ultra	5	200	Moyen	20 × catégorie de taille

Quartiers de l'équipage

La plupart des vaisseaux dont la taille est supérieure à TP sont dotés de quartiers où leur équipage peut dormir, manger et se laver pendant les longs voyages dans l'espace. Ces quartiers vont de simples hamacs tendus entre deux conteneurs à des chambres confortables avec un ameublement personnalisé et des salles de bain privées. Les quartiers de l'équipage consomment une quantité négligeable d'UE bien que le réacteur du vaisseau doit être opérationnel pour que les aménagements des quartiers les plus luxueux fonctionnent.

Communs

Les quartiers communs sont les plus basiques. Ils sont constitués de simples couchettes (parfois rabattables) ou d'autres types de couchages tout aussi austères. Les membres d'équipage qui dorment dans des quartiers communs conservent généralement leurs affaires



dans un casier. Ce type de quartiers inclut une salle de bain commune (avec des douches de type militaire) et une minuscule cuisine (juste assez grande pour préparer les repas les plus simples). Les vaisseaux avec des dizaines ou des centaines de membres d'équipage disposent souvent de baraquements massifs où le personnel se relaie pour dormir.

Corrects

Les quartiers d'équipage corrects sont un peu plus confortables que les quartiers communs. Ce sont des sortes de dortoirs pouvant contenir un ou deux petits lits (dans les plus gros vaisseaux, les membres d'équipages les moins gradés se partagent ces quartiers) avec parfois un placard ou une commode pour chaque occupant. Ce type de quartiers s'accompagne également d'une ou deux salles de bains communes avec plusieurs lavabos et douches et une cantine avec une cuisine. Les membres d'équipage des plus gros vaisseaux se relaient pour prendre leurs repas dans cet espace.

Luxeux

Les quartiers d'équipage luxueux sont les plus confortables. Ils sont constitués d'une cabine pour chaque membre d'équipage avec une salle de bain privée (avec une douche et de l'eau sous pression) et un ameublement personnalisé en fonction des préférences de son occupant. Dans certaines cabines luxueuses on peut trouver une kitchenette, un espace jeux ou un lieu plus intime.

QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE	COÛT EN PC
Communs	0
Corrects	2
Luxeux	5

LES ARMES EN BATTERIE

Si vous installez deux armes à tir direct du même type dans le même arc de tir, vous pouvez les lier entre elles pour qu'elles fassent feu comme si elles n'étaient qu'une seule arme. Cela coûte un nombre de points de construction égal à la moitié de l'une des deux armes (arrondir à l'inférieur) et consomme une quantité négligeable d'UE.

Systèmes de sécurité

Les systèmes ci-dessous sont prévus pour empêcher des malfrats de s'infiltrer dans le vaisseau ou d'avoir accès à ses systèmes. Pour qu'ils fonctionnent, le réacteur du vaisseau doit être opérationnel mais ils consomment une quantité négligeable d'UE. Le coût de chaque option est indiqué dans la table ci-dessous.

Arme antipersonnel

Une arme antipersonnel doit être installée près de la rampe d'accès d'un vaisseau de taille M ou inférieure. Il peut s'agir de n'importe quelle arme longue dont le niveau d'objet est égal ou inférieur à l'échelon du vaisseau. En dépensant 5 points de construction supplémentaires, l'arme installée peut être une arme lourde (à l'échelle des créatures pas à celle des vaisseaux). Quand une arme antipersonnel est activée, si une créature hostile approche à une distance comprise dans son facteur de portée, elle fait feu avec un modificateur au jet d'attaque égal à l'échelon du vaisseau (minimum 1).

L'arme tire une fois par round jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de munitions ou jusqu'à ce que la créature hostile fuie ou soit neutralisée. Le système ne peut détecter les créatures invisibles (ou cachées de

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 9-2 : ARMES DES VAISSEAUX SPATIAUX

ARMES LÉGÈRES	PORTÉE	VITESSE (EN HEXAGONES)	DÉGÂTS	UE	COÛT (EN PC)	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
ARMES À TIR DIRECT						
Canon à plasma léger	Courte	–	2d12	10	12	–
Canon automatique	Courte	–	6d4	15	15	Fragmentation
Canon de défense rapprochée	Courte	–	3d4	10	5	SDR (+8)
Canon IEM léger	Courte	–	Spécial	10	8	IEM
Canon laser léger	Courte	–	2d4	5	2	–
Canon magnétique	Longue	–	4d4	10	6	–
Faisceau à particules léger	Moyenne	–	3d6	10	10	–
Gyrolaser	Courte	–	1d8	10	3	Arc étendu
Laser de défense rapprochée	Courte	–	2d6	10	9	SDR (+10)
ARMES AUTONOMES						
Batterie micro-missiles	Longue	10	2d6	10	3	matrice, cadence limitée 5
Lance-missiles brisants	Longue	12	4d8	10	4	Cadence limitée 5
Lance-missiles nucléaires tactiques	Longue	10	5d8	10	5	irradiante (faible), cadence limitée 5
Lance-torpilles à plasma léger	Longue	14	3d8	5	5	Cadence limitée 5
Lance-torpilles léger	Longue	16	2d8	5	4	–
ARMES LOURDES	PORTÉE	VITESSE (EN HEXAGONES)	DÉGÂTS	UE	COÛT (EN PC)	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
ARMES À TIR DIRECT						
Canon à plasma	Moyenne	–	5d12	30	20	–
Canon électrique	Longue	–	8d4	20	15	–
Canon IEM lourd	Moyenne	–	Spécial	30	24	IEM
Canon laser lourd	Moyenne	–	4d8	10	8	–
Canon laser-X	Longue	–	8d6	40	35	Ligne
Double-laser	Longue	–	5d8	15	12	–
Faisceau à particules persistantes	Longue	–	10d6	40	25	–
Faisceau à particules	Longue	–	8d6	25	15	–
Faisceau gravitationnel	Moyenne	–	6d6	40	30	Faisceau tracteur
Laser gamma	Courte	–	7d10	40	35	Irradiante (moyenne)

manière similaire). L'arme ne peut être retirée et utilisée par les personnages. Quiconque a accès au système informatique du vaisseau peut activer ou désactiver l'arme ainsi que lui indiquer les types de cibles considérées comme hostiles. Une fois installée, l'arme ne peut être retirée du vaisseau sans la détruire.

Contre-mesures informatiques

Quand un adversaire tente de pirater les ordinateurs d'un vaisseau et qu'il échoue, il peut être soumis aux effets d'éventuelles contre-mesures. L'équipage peut installer une des contre-mesures décrites page 217, en suivant les règles normales qui s'y rapportent. Chaque contre-mesure coûte un nombre de points de construction égal à l'échelon de l'ordinateur du vaisseau (la moitié de l'échelon du vaisseau ; voir page 299).

Dispositif d'autodestruction

Utilisé en dernier recours, un dispositif d'autodestruction détruit complètement le vaisseau sur lequel il est installé (comme s'il avait subi des dégâts égaux à deux fois ses points de structure) en tuant bien souvent tous ceux qui sont à bord. Un vaisseau sur un hexagone adjacent à un bâtiment qui s'autodétruit subit des dégâts égaux à la moitié du maximum de points de structures de ce bâtiment ; ces dégâts peuvent être en partie encaissés par les boucliers. Le dispositif d'autodestruction ne peut être enclenché que par des créatures à bord du vaisseau (en tournant une série de clefs, en entrant un code spécifique ou par tout autre moyen connu uniquement des officiers supérieurs de l'équipage) et il ne peut pas être activé à distance

grâce à un piratage. Les créatures qui le déclenchent spécifient un délai avant la destruction (au moins 1 round de combat spatial). Le coût d'un tel dispositif dépend de la catégorie de taille du vaisseau (pour ce calcul, Très Petit = 1, Petit = 2, Moyen = 3, Grand = 4, etc.).

Systèmes anti-piratage

En augmentant le niveau de sécurité de l'ordinateur du vaisseau, ces systèmes augmentent le DD pour le pirater de 1 point (voir page 142). Cette amélioration peut être achetée un maximum de quatre fois.

Verrouillages biométriques

Les systèmes d'un vaisseau avec un verrouillage biométrique ne peuvent être utilisés que par certaines créatures désignées au moment de l'installation du dispositif ; cette liste peut être mise à jour par quiconque a accès au système informatique du vaisseau. Un test réussi d'Informatique (DD = 20 + 1,5 x l'échelon du vaisseau) permet de contourner le verrouillage.

SYSTÈME DE SÉCURITÉ	COÛT (EN PC)
Arme antipersonnel (arme longue)	niveau d'objet de l'arme
Arme antipersonnel (lourde)	5 + niveau d'objet de l'arme
Contre-mesures informatiques	échelon de l'ordinateur
Dispositif d'auto-destruction	5 x catégorie de taille
Systèmes anti-piratages	3
Verrouillages biométriques	5

TABLE 9-2 : ARMES DES VAISSEAUX SPATIAUX (SUITE)

ARMES LOURDES (SUITE)	PORTÉE	VITESSE (EN HEXAGONES)	DÉGÂTS	UE	COÛT (EN PC)	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
Laser lourd de défense rapprochée	Courte	–	5d6	15	12	SDR (+12)
Maser	Longue	–	6d10	35	22	–
Matrice laser lourde	Courte	–	6d4	15	10	Matrice
ARMES AUTONOMES						
Lance-missiles antimatières lourd	Longue	8	10d10	15	12	Cadence limitée 5
Lance-missiles nucléaires lourd	Longue	10	10d8	15	10	Irradiante (moyenne), cadence limitée 5
Lance-torpilles à plasma lourd	Longue	12	5d10	10	10	Cadence limitée 5
Lance-torpilles lourd	Longue	14	5d8	10	8	Cadence limitée 5
ARMES CAPITALES	PORTÉE	VITESSE (EN HEXAGONES)	DÉGÂTS	UE	COÛT (EN PC)	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
ARMES À TIR DIRECT						
Canon à gravité	Longue	–	2d6 x 10	40	50	faisceau tracteur
Canon à particules	Longue	–	3d4 x 10	30	30	–
Canon à particules persistantes	Longue	–	2d10 x 10	50	40	–
Canon vortex	Moyenne	–	2d12 x 10	55	75	Vortex
Catapulte électromagnétique	Longue	–	2d6 x 10	25	25	–
Super canon à plasma	Moyenne	–	3d6 x 10	45	35	–
Super canon IEM	Longue	–	Spécial	45	45	IEM
Super laser	Longue	–	2d4 x 10	20	20	–
Super laser gamma	Moyenne	–	2d8 x 10	50	60	Irradiante (forte)
Super canon laser-X	Longue	–	3d4 x 10	50	60	Ligne
Super maser	Longue	–	2d8 x 10	40	35	–
ARMES AUTONOMES						
Lance-méga-missiles antimatières	Longue	6	4d10 x 10	15	25	Cadence limitée 5
Lance-méga-missiles nucléaires	Longue	8	4d8 x 10	15	20	Cadence limitée 5
Lance-missiles quantum	Longue	12	2d8 x 10	15	20	Cadence limitée 5, quantum
Lance-torpilles feux de l'Enfer	Longue	8	2d10 x 10	10	25	Cadence limitée 5
Lance-torpilles solaires	Longue	10	2d6 x 10	10	20	Cadence limitée 5

ARMES

Que les PJ soient dans le Vaste ou à proximité d'une planète des Mondes du Pacte, l'espace est un environnement dangereux hanté par des extraterrestres hostiles, des pillards et bien pire encore. En conséquence, la plupart des vaisseaux se protègent avec différentes armes allant des canons laser aux torpilles solaires.

Les armes doivent être installées sur des emplacements spéciaux qui sont spécifiés sur son armature de base (voir page 294). Ces emplacements sont prévus pour une utilisation optimale de l'arme et ils sont situés à des endroits qui leur permettent d'être reliés facilement aux systèmes et à la source d'énergie du vaisseau. Ils sont aussi prévus pour éviter que le tir d'une arme n'affecte la trajectoire et la vitesse de l'appareil.

Les armes sont classées en utilisant les caractéristiques suivantes.

Nom

C'est le nom de l'arme.

Classe

Les armes sont réparties en trois groupes. Les armes légères peuvent être installées sur n'importe quel type de vaisseau mais, le plus souvent, on les trouve sur les chasseurs et les bombardiers les plus petits. Bien que dangereuses, les armes légères ne disposent pas d'une puissance de feu suffisante pour endommager les vaisseaux les plus massifs. Les armes lourdes constituent une menace sérieuse pour n'importe quel appareil mais elles ne peuvent être installées que sur des vaisseaux de taille M ou plus grands. Les armes capitales ne peuvent être installées que sur des vaisseaux de taille TG ou supérieure. Les armes capitales ne peuvent attaquer les cibles de taille TP ou P et on ne les utilise le plus souvent que contre les grands vaisseaux.

Types d'armes

Il y a deux types d'armes pour les vaisseaux spatiaux. Les armes à tir direct utilisent des projectiles ou des rayons qui ciblent la CA d'un vaisseau ennemi. Les armes autonomes sont plus lentes et doivent se verrouiller sur leur cible en prenant en compte l'IV de l'engin adverse. Une arme autonome a une vitesse ; une fois qu'elle est tirée, elle se déplace vers sa cible du nombre d'hexagones indiqué. À chaque round suivant au cours de la Phase de canonage, l'arme doit réussir un test de Canonage contre l'IV de la cible pour continuer de se déplacer vers elle. En cas d'échec, le projectile est perdu. Si le projectile atteint l'hexagone où se trouve sa cible, il inflige les dégâts indiqués.

Portée

Les armes ont trois portées possibles : courte (5 hexagones), moyenne (10 hexagones) ou longue (20 hexagones). Comme avec les attaques à distance à l'échelle des personnages, une attaque avec une arme de vaisseau subit un malus cumulatif de -2 par facteur de portée (ou une fraction de ce facteur) après le premier entre lui et sa cible. Un canonier tirant avec une arme autonome ne subit ce malus qu'au premier test de Canonage lorsque la cible est verrouillée pour la première fois. Une arme de vaisseau peut tirer sur une cible située à un maximum de 10 facteurs de portée.

Vitesse

C'est la distance en hexagones à laquelle se déplace une arme autonome en se dirigeant vers sa cible à chaque round au cours de la Phase de canonage. Les armes autonomes ont une manœuvrabilité parfaite et ont une distance de 0 pour virer (voir page 319).

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Dégâts

C'est le nombre de dégâts (en points de structure) que l'arme inflige quand elle touche sa cible. Voir Échelle des dégâts page 292 pour savoir comment des armes de vaisseau peuvent affecter des personnages.

UE

C'est le nombre d'UE consommé par l'arme. Elle consomme ce montant à chaque fois qu'elle est mise sous tension et prête à tirer.

Coût

C'est le coût de l'arme en points de construction.

Propriétés spéciales

Certaines armes ont des propriétés spéciales comme cela est indiqué sur la table 9-2 pages 302-303. Ces propriétés spéciales, et la manière dont elles affectent un combat spatial, sont décrites ci-dessous.

Arc étendu

Une arme avec cette propriété spéciale peut tirer dans un arc adjacent à celui dans lequel elle a été installée avec un malus de -2. Une arme à arc étendu ne peut tirer que sur une seule cible à la fois.

Cadence limitée

Au cours d'un combat spatial, une arme avec cette propriété spéciale ne peut tirer que le nombre de fois indiqué avant de devoir se recharger (10 minutes hors d'un combat spatial) pour reconstituer ses munitions. Il s'agit souvent d'armes autonomes.

Faisceau tracteur

Une arme avec cette propriété spéciale peut générer un rayon stable de gravitons, créant ainsi un rayon tracteur qui peut déplacer d'autres vaisseaux. En plus d'infliger des dégâts, si un rayon tracteur touche un vaisseau, il l'empêche de bouger normalement. Le canonier peut attirer ou repousser la cible (de 2 hexagones par round au début de la Phase manœuvre) ou l'immobiliser. En tant qu'action pour ce round, le pilote du vaisseau cible peut tenter un test de Pilotage ($DD = 15 + 1,5 \times \text{l'échelon du vaisseau attaquant}$) pour se libérer. Quand le rayon tracteur d'une arme est verrouillé sur un vaisseau spatial, on ne peut l'utiliser comme une arme normale. Un rayon tracteur n'est efficace que contre des vaisseaux de la même taille que le vaisseau attaquant ou plus petits ; les vaisseaux plus grands ne sont pas affectés.

Fragmentation

Projetant un souffle de fragments métalliques, une arme avec cette propriété spéciale inflige de terribles dégâts à la coque d'un vaisseau mais elle est beaucoup moins efficace contre des boucliers opérationnels. Réduisez de moitié les dégâts des armes à fragmentation contre les boucliers. Ces armes sont toujours à courte portée.

IEM

Une arme avec cette propriété spéciale émet un rayonnement électromagnétique qui n'inflige pas de dégâts aux boucliers ou aux vaisseaux mais affecte les systèmes électroniques des navires. Si l'arme touche, l'arme IEM perturbe un des systèmes du vaisseau spatial déterminé aléatoirement. Ce système agit alors comme s'il était affecté par l'état dysfonctionnement pendant 1d4 rounds. Un système subissant un dysfonctionnement peut être bricolé normalement mais s'il subit des dégâts critiques, son état de dysfonctionnement devient

permanent jusqu'à ce que le système soit bricolé ou réparé (ou qu'il subisse d'autres dégâts critiques). Des boucliers opérationnels ne sont pas affectés par les armes IEM et bloquent complètement les effets de ce type d'armes.

Irradiante

Une arme avec cette propriété spéciale libère des radiations néfastes (voir page 403) qui pénètrent les boucliers et la coque du vaisseau. Les créatures vivantes à bord d'un vaisseau touché par une arme irradiante sont soumises au niveau de radiations indiqué entre parenthèses pendant 1d4 rounds de combat spatial.

Ligne

Une arme avec cette propriété spéciale tire un rayon en ligne droite qui peut affecter plusieurs cibles. Le canonier effectue un seul test de Canonage et compare le résultat à la CA de tous les vaisseaux dans une ligne partant de son vaisseau et s'étendant jusqu'au facteur de portée de l'arme. Déterminez une seule fois les dégâts de l'arme et appliquez-les à toutes les cibles avec une CA inférieure ou égale au résultat du canonier en commençant par les cibles les plus proches. Si une des cibles annule tous ces dégâts à cause de son seuil de dégâts, le rayon est stoppé et l'arme n'inflige pas de dégâts aux cibles plus éloignées.

Matrice

Une arme en matrice tire sur toutes les cibles situées dans son arc de tir. Le canonier tente un seul test de Canonage contre chaque cible dans l'arc de tir en commençant par les plus proches. Chaque test de Canonage subit un malus de -4, cumulable avec d'autres malus. Ne lancez les dégâts qu'une seule fois pour toutes les cibles. Les dégâts critiques sont déterminés en fonction du seuil critique de chaque cible. Le canonier ne peut éviter de tirer sur des alliés situés dans l'arc de tir et il ne peut pas affecter une même cible plus d'une fois. Une arme en matrice utilise deux emplacements d'arme.

Quantum

Après avoir fait son test de Canonage pour tirer avec une arme quantum, un canonier peut relancer un des tests de Canonage (voir page 243) pour cette arme après son lancement si le résultat est un échec. Seules les armes autonomes peuvent avoir cette propriété spéciale.

SDR (système de défense rapproché)

Une arme avec cette propriété spéciale est toujours à courte portée et ne peut être utilisée contre des cibles au-delà de son premier facteur de portée. Si une arme autonome est sur le point de toucher un vaisseau dans l'arc où se trouve ce type d'arme, le canonier du vaisseau ciblé peut immédiatement tenter un test de Canonage avec l'arme SDR contre l'arme autonome en utilisant le bonus indiqué entre parenthèses dans la colonne propriétés spéciales de l'arme (à la place de son bonus habituel pour les tests de Canonage). Le DD de ce test de Canonage est égal à 10 + la vitesse de l'arme autonome. Si l'attaque touche, l'arme autonome est détruite avant de pouvoir endommager le vaisseau. On ne peut avoir recours qu'à un seul test gratuit de canonage par round avec une arme SDR mais cette utilisation bonus lui permet de pouvoir potentiellement être utilisée deux fois par round (un test d'attaque normal et un test gratuit).

Vortex

Une arme avec cette propriété spéciale génère un cyclone de gravitons qui déchire, broie et déforme tout ce qui se trouve sur sa route,

réduisant de moitié la vitesse de la cible et sa manœuvrabilité d'un cran pendant 1d4 rounds si elle touche. Un vaisseau protégé par des boucliers opérationnels ne subit pas les dégâts d'une arme vortex mais son pilote doit réussir un test de Pilotage ($DD = 15 + 1,5 \times \text{l'échelon du vaisseau ciblé}$) ou tous les points de bouclier affectés à ce quadrant sont épuisés.

MODIFIER ET AMÉLIORER DES VAISSEAUX

Au fur et à mesure que les PJ vivent des aventures et gagnent de l'expérience, ils ont besoin d'un vaisseau spatial de plus en plus puissant pour affronter des défis de plus en plus dangereux. Quand le niveau moyen du groupe augmente, c'est aussi le cas de l'échelon de leur vaisseau (voir Table 9-1 : Caractéristiques de base des vaisseaux spatiaux page 294). Les PJ reçoivent un nombre de points de construction égal au nombre de points de construction indiqué pour le nouvel échelon de leur vaisseau moins ceux indiqués pour le précédent échelon. Ils peuvent alors utiliser ces PC pour améliorer leur vaisseau. Par exemple, un groupe dont le niveau moyen passe de 2 à 3 reçoit 20 PC que les PJ peuvent utiliser. Cela peut symboliser les pièces détachées récupérées au cours de leurs aventures, un accord passé avec les responsables d'un dock spatial ou les faveurs accordées par un riche client. Certains MJ peuvent exiger que les PJ se rendent sur un monde habité avant de pouvoir dépenser leur PC mais cela ne doit pas avoir trop d'effet sur une campagne.

Rappelez-vous également qu'à l'échelon 4, et tous les 4 échelons suivants, le vaisseau gagne un nombre de points de structure égal au facteur de points de structure de son armature de base.

Modifier des systèmes

Si les PJ veulent modifier leur vaisseau avant de recevoir de nouveaux points de construction (en remplaçant une arme par une autre qui est moins chère ou consomme moins d'UE, par exemple), ils peuvent le faire dans un astroport amical (ou une zone d'atterrissage sécurisée) s'ils en ont le temps. S'ils remplacent un système ou une option par un dispositif qui coûte moins de PC, ils peuvent immédiatement utiliser l'excédent. Modifier un seul système ou une seule arme nécessite généralement 1d4 jours.

Améliorer des systèmes

Des PJ qui disposent de points de construction peuvent remplacer un système ou une arme par un modèle qui coûte plus de PC en ne payant que la différence de coût entre les deux. Si le coût est identique, le système peut être amélioré gratuitement mais l'équipage doit avoir en tête la quantité d'UE produite par le réacteur pour ne pas excéder leur budget en énergie. Quand vous améliorez une arme, n'oubliez pas que l'armature du vaisseau est équipée par défaut d'un certain nombre et d'un certain type d'emplacements d'arme (mais voir Nouveaux emplacements d'arme, ci-après). Installer une seule amélioration prend généralement 1d4 jours.

Les PJ ne peuvent améliorer l'armature de base de leur vaisseau. Ils peuvent le reconstruire avec une nouvelle armature de base s'ils le désirent (dans la limite de leur budget en points de construction, bien entendu), mais ce nouveau vaisseau aura une apparence différente (et sans doute un autre nom). Ils ne peuvent acheter des armatures de base de taille TG ou supérieure qu'avec l'accord du MJ puisqu'elles nécessitent de nombreux membres d'équipages et sont généralement réservées aux PNJ.

Acheter un tout nouveau vaisseau spatial est un processus qui peut prendre entre 1d4 jours et 1d4 mois en fonction du fait que les

PJ achètent un vaisseau d'occasion dans une base spatiale ou s'en font construire un personnalisé.

Nouveaux emplacements d'arme

Confrontés à de plus grands dangers, les PJ ont besoin d'armes plus puissantes pour pouvoir survivre et l'emporter. À moins qu'ils ne commencent leurs aventures avec une flottille de vaisseaux de combat, les armes avec lesquelles ils débute vont finir par devenir inadéquates. Cependant, des armes plus grosses nécessitent les bons emplacements.

En dépensant 4 PC, l'équipage peut améliorer un emplacement d'arme légère de n'importe quel quadrant du vaisseau en emplacement d'arme lourde. En dépensant 6 PC, on peut améliorer un emplacement d'arme légère sur une tourelle en emplacement d'arme lourde. En dépensant 5 PC, l'équipage peut améliorer un emplacement d'arme lourde de n'importe quel quadrant du vaisseau en emplacement d'arme capitale. Les armes lourdes ne peuvent être installées que sur des vaisseaux de taille M ou supérieure. Les armes capitales ne peuvent être installées que sur des vaisseaux de taille TG ou supérieure et ne peuvent pas être installées sur des tourelles.

En dépensant 3 PC, l'équipage peut installer un nouvel emplacement d'arme légère sur un des quadrants du vaisseau qui dispose d'assez d'espace. En dépensant 5 PC, l'équipage peut installer un nouvel emplacement d'arme légère sur une tourelle qui dispose d'assez d'espace. Les vaisseaux de taille TP et P peuvent avoir deux emplacements d'arme par quadrant (et par tourelle). Les vaisseaux de taille M et G peuvent avoir trois emplacements d'arme par quadrant (et par tourelle). Les vaisseaux de taille TG et supérieure peuvent avoir quatre emplacements d'arme par quadrant (et par tourelle).

EXEMPLES DE VAISSEAUX SPATIAUX

Les pages 306-315 présentent quelques modèles de vaisseaux assez répandus (ou en tout cas bien connus) au sein des Mondes du Pacte et des systèmes alliés. Bien que ces vaisseaux soient classés en fonction d'un groupe particulier, cela ne veut pas dire qu'il faut faire partie de cette faction pour pouvoir les utiliser. En fait, cette classification reflète les différences de style dans le design des vaisseaux spatiaux en raison de certains héritages culturels et de préférence des fabricants. Par exemple, puisque les vaisseaux mis au point par les vesks sont conçus en dehors des Mondes du Pacte, leurs designs ont un aspect différent qui illustre les valeurs et l'esthétisme de ce peuple. Grâce au commerce interstellaire, cependant, personne au sein des Mondes du Pacte ne s'étonne de voir un vesk piloter un vaisseau de style shirren ou vice versa. De plus, la plupart des consortiums qui fabriquent des vaisseaux ont compris l'intérêt des composants interchangeables, ce qui signifie que réparer un vaisseau d'un style avec des pièces récupérées sur des vaisseaux ayant un autre style est tout aussi efficace.

Même au sein d'un groupe donné, les vaisseaux ne sont pas uniformes. Rien que dans les Mondes du Pacte, il existe des dizaines de fabricants de vaisseaux et chacun d'eux a ses propres modèles uniques et ses propres spécialisations qui ont eux-mêmes été modifiés pour répondre aux exigences de leurs clients. Certains vaisseaux moins conventionnels ne sont pas détaillés ici, à l'instar des Sanglots des ombres kuthites, dont les pilotes torturés traversent les formations ennemies comme des lances, ou les massifs vaisseaux cathédrales de lomédæ, équipés de propulseurs archons brevetés qui transportent des légions de croisés dans les régions menacées de la galaxie. Quels que soient vos besoins, il existe une entreprise prête à vous construire le vaisseau de vos rêves si vous en avez les moyens !

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

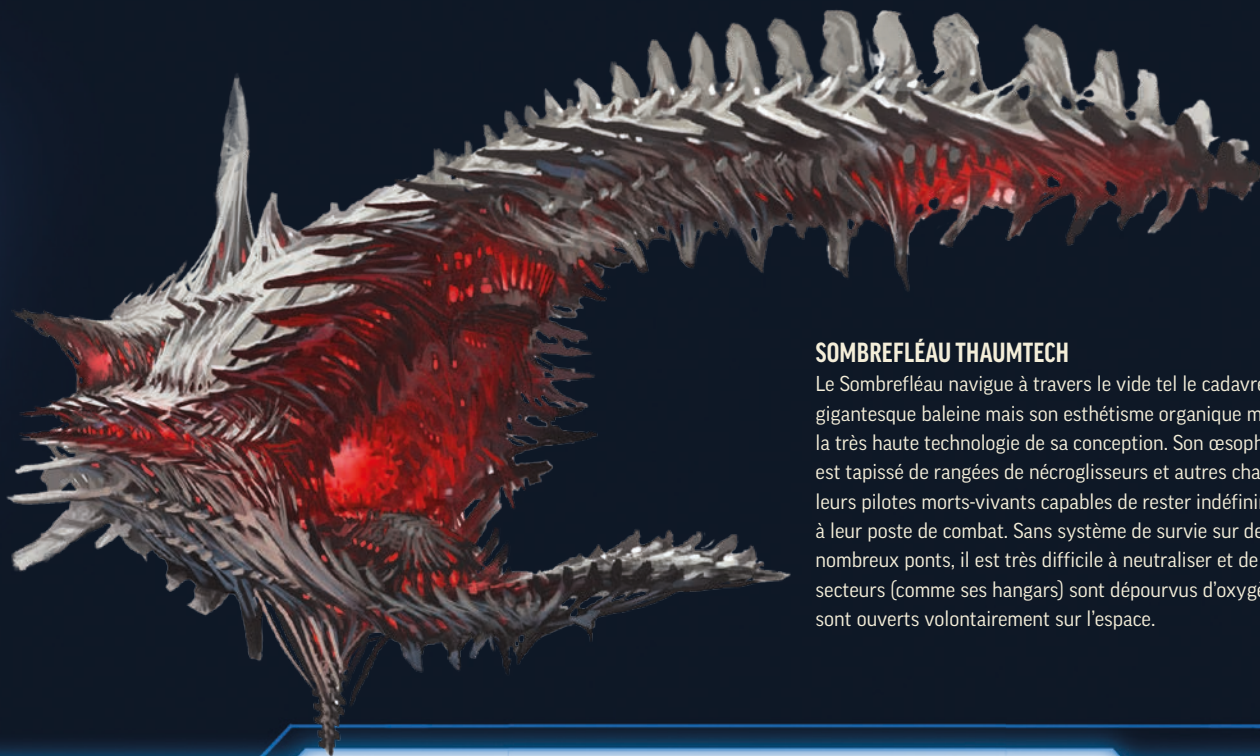
MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

VAISSEAUX ÉOXIENS



SOMBREFLÉAU THAUMTECH

Le Sombrefléau navigue à travers le vide tel le cadavre d'une gigantesque baleine mais son esthétisme organique masque la très haute technologie de sa conception. Son œsophage est tapissé de rangées de nécroglisseurs et autres chasseurs, leurs pilotes morts-vivants capables de rester indéfiniment à leur poste de combat. Sans système de survie sur de nombreux ponts, il est très difficile à neutraliser et de vastes secteurs (comme ses hangars) sont dépourvus d'oxygène et sont ouverts volontairement sur l'espace.

Contrairement à de nombreux Mondes du Pacte, Éox n'a jamais vraiment partagé sa technologie dans le domaine des vaisseaux et personne ne s'en plaint vraiment. Ceci est dû au fait que leurs engins sont des assemblages grotesques, une fusion baroque de technologie et d'étrange magie, des appareils spécifiquement conçus pour le confort de leurs membres d'équipage morts-vivants. Pour la plupart des élébriens, une atmosphère est inutile, aussi de nombreux vaisseaux éoxiens sont ouverts sur le vide de l'espace avec une structure évoquant la cage thoracique de bêtes monstrueuses (parfois, c'est d'ailleurs effectivement le cas avec des parois ou des décorations fabriquées avec les ossements des plus grandes créatures qui errent à travers les plans ; cependant, le plus souvent, ces structures sont en céramique renforcée et en nano-carbone). Des réacteurs non confinés contaminent les niveaux de l'ingénierie avec des radiations mortelles, il est rarement nécessaire qu'il y ait des quartiers pour dormir ou des cuisines et les membres d'équipage chargés des réparations se promènent librement sur la surface extérieure de la coque, même en plein milieu de la plus ardente des batailles, sans se soucier du vide et sans même un filin de sécurité. Il n'est donc pas étonnant que seuls les sages osseux et leurs sujets acceptent d'embarquer à bord de ces monstruosité.

De tous les styles de vaisseaux présentés ici, ceux des éoxiens sont certainement les modèles les plus étroitement liés à la race qui les a conçus. Le plus souvent, ils appartiennent à des élébriens ou à d'autres morts-vivants, qu'il s'agisse d'officiels du gouvernement, de citoyens ou de membres de la Flotte Charogne, cette faction en exil de la marine éoxienne qui harcèle les citoyens des Mondes du Pacte. Cependant, des vaisseaux éoxiens aménagés pour accepter des créatures vivantes sont assez appréciés par certaines organisations criminelles ou par des mercenaires qui veulent intimider leurs adversaires ou bien encore par des contrebandiers qui espèrent que personne n'osera venir interférer avec

ce qui ressemble à un vaisseau courrier des sages osseux. Et naturellement, les sages osseux entretiennent une flotte de vaisseaux capable de protéger et de transporter en toute sécurité leurs nombreux serviteurs vivants et partenaires commerciaux issus des autres mondes.

Parmi les plus grandes entreprises à fabriquer des vaisseaux de style éoxien, il faut citer la société Death's Head, qui a conçu le nécroglisseur, un chasseur évoquant une sorte de cercueil dont le pilote file vers l'ennemi les pieds devant ; la société Blackwind Engineering, dont la base d'opérations est située sur Orphys ; et Thaumtech Unlimited, dont les installations d'extractions autonomes sont dispersées à travers les Mille lunes. Bien que parfois possédées par un seul sage osseux, la plupart de ces compagnies font de leur mieux pour rester neutres puisqu'elles peuvent gagner autant d'argent avec la corruption et les jeux politiques qu'avec la vente de vaisseaux spatiaux. Après tout, aucun sage osseux n'a intérêt à ce qu'un rival obtienne une certaine avance technologique. Aussi, il peut être assez profitable d'accepter de ne pas vendre certains vaisseaux à certains clients. Souvent, ces mêmes entreprises utilisent les immenses ressources qu'elles obtiennent ainsi pour financer leurs recherches et leurs équipes de développement. Cela leur permet de créer des armes encore plus dangereuses qu'elles pourront vendre à leurs bienfaiteurs, transférer hors planète en toute discrétion ou faire produire par des fabricants sous licence qui ne sont pas astreints aux restrictions édictées par les morts-vivants.

NÉCROGLISSEUR DEATH'S HEAD

ÉCHELON 1/2

Intercepteur de taille TP

Vitesse 12 ; Manœuvrabilité parfaite (virer 0)

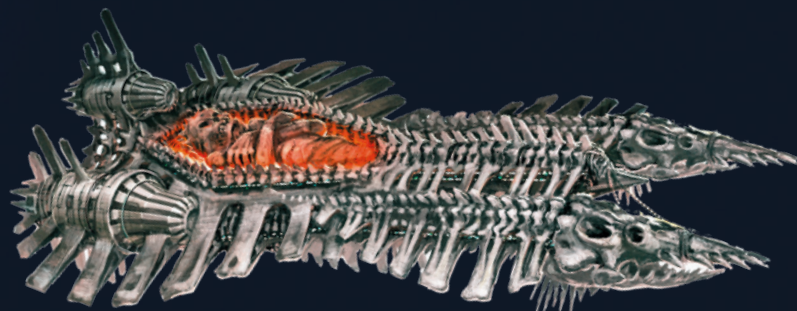
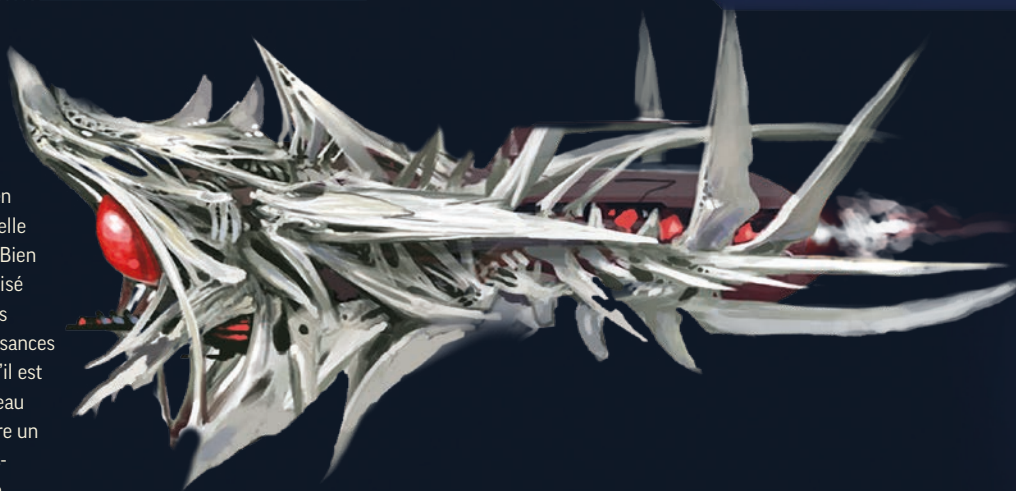
CA 16 ; IV 16

PS 30 ; SD – ; SC 6

Boucliers basique 10 (Proue 3, bâbord 2, tribord 2, poupe 3)

SÉPULCRE BLACKWIND

Les Sépulcres sont facilement identifiables par la structure en forme de dôme de leur passerelle qui ressemble à un œil rouge. Bien que ce type d'appareil soit utilisé par de nombreuses entreprises privées éoxiennes, ses excroissances osseuses intimidantes font qu'il est difficile d'oublier que ce vaisseau a été conçu à l'origine pour être un transport de troupes de morts-vivants. Il est d'ailleurs encore largement utilisé pour remplir cette fonction.



NÉCROGLISSEUR DEATH'S HEAD

Ces petits chasseurs, dont la forme évoque celle d'un cercueil constitué d'ossements, offrent juste assez de place pour accepter un seul pilote mort-vivant. Pour piloter un nécroglisseur, le pilote connecte directement son cerveau aux détecteurs et aux systèmes de contrôle du vaisseau ce qui lui permet de le diriger mentalement tandis que son corps repose allongé dans le cockpit.

Attaque (Proue) gyrolaser (1d8), canon IEM léger (spécial)

Réacteur Micron lourd (70 UE) ; **Propulseur Drift** aucun ;

Systèmes ordinateur de base, détecteurs courte portée économiques, blindage mk 3, défenses mk 3 ; **Compartiments annexes** aucun

Modificateurs Pilotage +1 ; **Effectifs** 1

ÉQUIPAGE

Pilote Canonnage +5, Pilotage +11 (1 rang)

SÉPULCRE BLACKWING

ÉCHELON 5

Transporteur de taille M

Vitesse 8 ; **Manœuvrabilité** moyenne (virer 2) ; **Drift** 2

CA 20 ; **IV** 20

PS 85 ; **SD** – ; **SC** 17

Boucliers légers 60 (Proue 15, bâbord 15, tribord 15, poupe 15)

Attaque (proue) canon IEM lourd (spécial), canon laser léger (2d4)

Attaque (poupe) gyrolaser (1d8)

Attaque (tourelle) lance-torpilles léger (2d8), lance-torpilles léger (2d8)

Réacteur Pulsion Blanc (140 UE) ; **Propulseur Drift** Signal amplifié ;

Systèmes ordinateur de base, détecteurs longue portée basiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 5, défenses mk 6 ;

Compartiments annexes soute (5)

Modificateurs Informatique +2 ; **Effectifs** 6

ÉQUIPAGE

Capitaine Canonnage +11, Intimidation +11 (5 rangs), Pilotage +11 (5 rangs)

Ingénieur Ingénierie +16 (5 rangs)

Canonnières (2) Canonnage +11

Pilote Pilotage +11 (5 rangs)

Officier scientifique Informatique +13 (5 rangs)

SOMBREFLÉAU THAUMTECH

ÉCHELON 14

Cuirassé de taille Gig

Vitesse 4 ; **Manœuvrabilité** moyenne (virer 2) ; **Drift** 1

CA 27 ; **IV** 27

PS 400 ; **SD** 10 ; **SC** 80

Boucliers lourds 240 (Proue 60, bâbord 60, tribord 60, poupe 60)

Attaque (Proue) canon laser lourd (4d8), super canon IEM (spécial)

Attaque (bâbord) Matrice laser lourde (6d4)

Attaque (tribord) Matrice laser lourde (6d4)

Attaque (poupe) lance-missiles nucléaires tactiques (5d8)

Attaque (tourelle) Lance-torpilles lourd (5d8), lance-torpilles lourd (5d8)

Réacteur Portail lourd (400 UE) ; **Propulseur Drift** Signal basique ;

Systèmes détecteurs moyenne portée évolués, ordinateur de base, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 7, défenses mk 8, système de sécurité (verrouillage biométrique) ; **Compartiments annexes** hangar (2)

Modificateurs Informatique +4, Pilotage +2 ; **Effectifs** 200

ÉQUIPAGE

Capitaine Diplomatie +25 (14 rangs), Canonnage +25, Intimidation +30 (14 rangs), Pilotage +25 (14 rangs)

Ingénieurs (3 officiers, 35 membres d'équipage chacun)

Ingénierie +25 (14 rangs)

Canonnières (5 officiers, 15 membres d'équipage chacun)

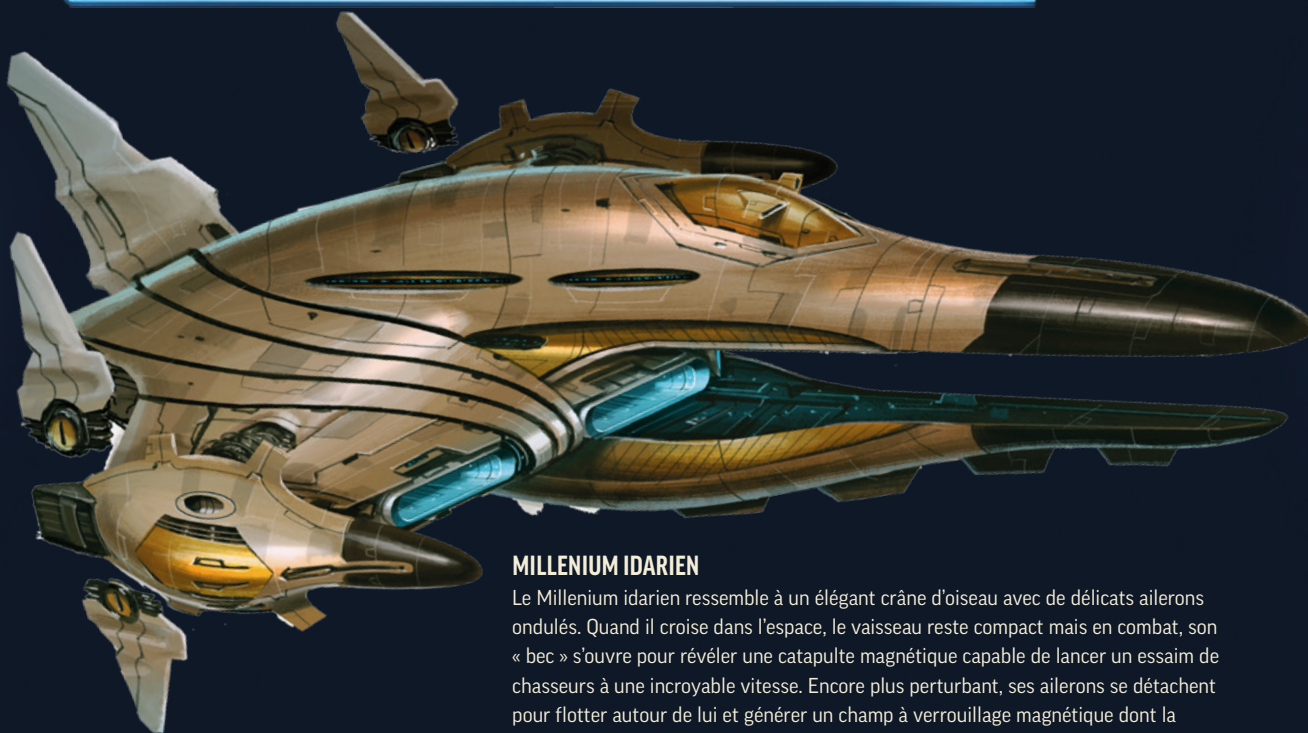
Canonnage +25

Pilote (1 officier, 5 membres d'équipage) Pilotage +32 (14 rangs)

Officier scientifique (1 officier, 4 membres d'équipage)

Informatique +29 (14 rangs)

VAISSEAUX KASATHIENS



MILLENNIUM IDARIEN

Le Millennium idarien ressemble à un élégant crâne d'oiseau avec de délicats ailerons ondulés. Quand il croise dans l'espace, le vaisseau reste compact mais en combat, son « bec » s'ouvre pour révéler une catapulte magnétique capable de lancer un essaim de chasseurs à une incroyable vitesse. Encore plus perturbant, ses ailerons se détachent pour flotter autour de lui et générer un champ à verrouillage magnétique dont la fonction est un secret bien gardé.

Presque tous les nouveaux modèles de vaisseaux kasathiens des Mondes du Pacte sont fabriqués par le gouvernement de l'Idari et sont assemblés dans les immenses ateliers du vaisseau surnommés les Creusets. Les rares engins kasathiens assez anciens pour être arrivés dans ce système avec l'Idari, et qui ont peut-être même été fabriqués sur Kasath, soit ne valent plus rien, soit n'ont pas de prix : des carcasses rouillées qui menacent de se désagréger ou des merveilles d'ingénierie réservées au Doyenat et à ses meilleurs émissaires et soldats.

Les vaisseaux kasathiens sont généralement superbes et gracieux avec des courbes lisses et un design raffiné mis au point il y a très longtemps et qui n'est modifié à contrecœur que pour y incorporer de nouvelles technologies. Bien que le design général des vaisseaux kasathiens soit d'une certaine manière assez semblable à celui des designs que l'on retrouve dans les Mondes du Pacte, avec leurs petits vaisseaux dotés d'un long fuselage avant évoquant l'aérodynamisme des chasseurs atmosphériques, d'autres aspects de leur conception déconcertent les pilotes humains. Prenons par exemple le chasseur lourd idarien Trigrammaton, redouté aussi bien pour sa vitesse que le nombre d'armes qu'il peut braquer sur n'importe quel engin approchant de l'Idari sans autorisation. Contrairement à la plupart des chasseurs, qui n'ont qu'un seul pilote ou, au mieux, un pilote et un canonier, le Trigrammaton a besoin d'un équipage de trois personnes. Ils se partagent les rôles en étant parfaitement synchronisés, ce qui leur octroie une vision parfaite de leur environnement et de l'ennemi et leur permet d'effectuer des manœuvres qui laissent parfois les pilotes des appareils monoplaces. Bien que tous les vaisseaux kasathiens n'aient pas de caractéristiques aussi spéciales, même leurs vaisseaux cargo les plus basiques ont souvent l'air majestueux et imposants tout en incorporant

généralement plusieurs nacelles secondaires ou longerons. On peut aussi les reconnaître à l'aspect luisant et doré de leurs baies d'observation et de leurs verrières. Ceci est dû à un matériau breveté semblable à de l'acrylique appelé l'éсарis qui est capable de protéger les pilotes des lumières aveuglantes ou des radiations. On peut aussi y incorporer des affichages incroyablement détaillés tout en préservant une parfaite visibilité. Bien que d'autres fabricants aient tenté pendant des années d'acheter, de recréer ou de voler la formule, jusqu'à aujourd'hui, ils ont tous échoué. D'après certaines rumeurs, ce matériau aurait une plus grande importance et seul le Doyenat saurait de quoi il retourne, un secret qui serait peut-être lié aux plans Extérieurs.

L'autre élément qui caractérise les vaisseaux kasathiens est leur modularité. Contrairement aux vaisseaux normaux, certains appareils kasathiens utilisent des champs à verrouillage magnétique, au lieu de soudures conventionnelles, qui leur permettent de maintenir ensemble des éléments de leur structure sans qu'ils se touchent et même de réorganiser leur agencement en une nouvelle configuration. Il est rare d'assister à un spectacle aussi impressionnant que celui d'un vaisseau de guerre kasathien de Classe Saga déployer ses ailes avant un combat et, quand cela est nécessaire, ce verrouillage magnétique permet à certains vaisseaux de littéralement se désassembler pour se réorganiser en appareils plus petits soit pour abandonner des modules endommagés, soit pour mieux encercler et piéger un ennemi.

CHASSEUR DU VIDE IDARIEN

ÉCHELON 1/3

Traceur de taille TP

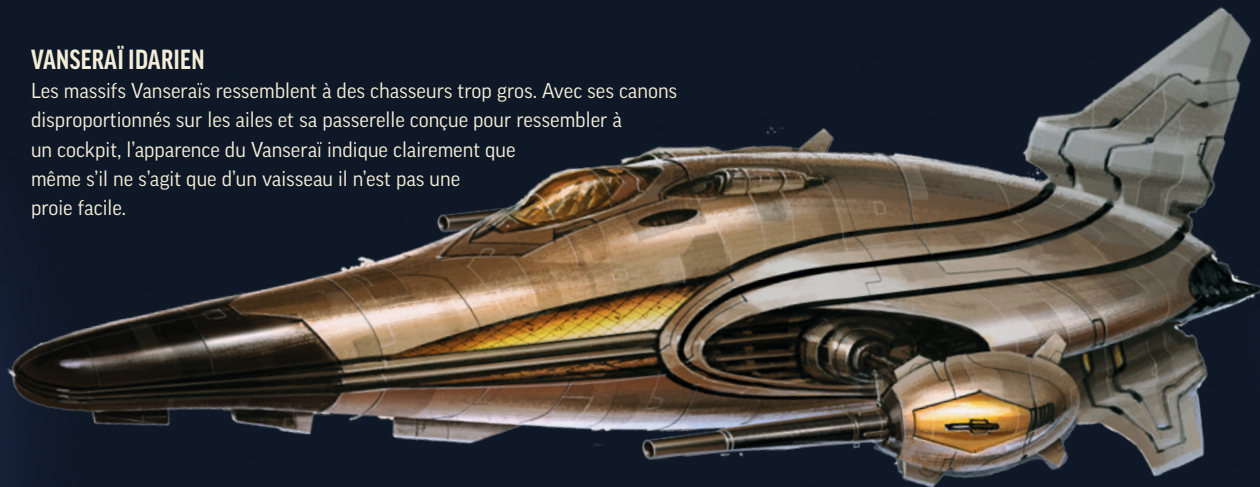
Vitesse 12 ; Manœuvrabilité parfaite (virer 0)

CA 15 ; IV 14

PS 20 ; SD - ; SC 4

VANSERAÏ IDARIEN

Les massifs Vanseraïs ressemblent à des chasseurs trop gros. Avec ses canons disproportionnés sur les ailes et sa passerelle conçue pour ressembler à un cockpit, l'apparence du Vanseraï indique clairement que même s'il ne s'agit que d'un vaisseau il n'est pas une proie facile.



CHASSEUR DU VIDE IDARIEN

Peu de vaisseaux peuvent rivaliser avec la vitesse et la manœuvrabilité du Chasseur du vide ce qui en fait le parfait appareil pour les criminels qui veulent pourvoir fuir rapidement, les téméraires et les pilotes d'élite qui misent sur leurs compétences plutôt que sur le blindage et l'armement lourd.



Boucliers basique 10 (Proue 3, bâbord 2, tribord 2, poupe 3)

Attaque (Proue) gyrolaser (1d8)

Réacteur Micron lourd (70 UE) ; **Propulseur Drift** aucun ; **Systèmes**

Ordinateur de base, détecteurs moyenne portée basiques, blindage mk 2, défenses mk 1 ; **Compartiments annexes** aucun

Modificateurs Informatique +2, Pilotage +1 ; **Effectifs** 1

ÉQUIPAGE

Pilote Informatique +7 (1 rang), Canonnage +5, Pilotage +11 (1 rang)

VANSERAÏ IDARIEN

ÉCHELON 4

Vaisseau cargo de taille G

Vitesse 6 ; **Manœuvrabilité** moyenne (virer 2) ; **Drift** 1

CA 16 ; **IV** 15

PS 140 ; **SD** – ; **SC** 28

Boucliers légers 40 (Proue 10, bâbord 10, tribord 10, poupe 10)

Attaque (Proue) Canon laser lourd (4d8)

Attaque (Bâbord) Canon laser lourd (4d8)

Attaque (Tribord) Canon laser lourd (4d8)

Réacteur Arcus Ultra (150 UE) ; **Propulseur Drift** Signal basique ;

Systèmes ordinateur de base, détecteurs courte portée économiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 4, défenses mk 3 ; **Compartiments annexes** soute (8)

Modificateurs Pilotage +1 ; **Effectifs** 10

ÉQUIPAGE

Capitaine Bluff +15 (4 rangs), Informatique +10 (4 rangs),

Diplomatie +15 (4 rangs), Ingénierie +10 (4 rangs), Canonnage +10, Pilotage +11 (4 rangs)

Ingénieurs (3) Ingénierie +10 (4 rangs)

Canonnières (3) Canonnage +10

Pilote Pilotage +16 (4 rangs)

Officiers scientifiques (2) Informatique +10 (4 rangs)

MILLENNIUM IDARIEN

ÉCHELON 12

Porte-engins de taille Gig

Vitesse 4 ; **Manœuvrabilité** médiocre (virer 3) ; **Drift** 1

CA 23 ; **IV** 23

PS 330 ; **SD** 10 ; **SC** 66

Boucliers moyens 160 (Proue 40, bâbord 40, tribord 40, poupe 40)

Attaque (Proue) Super canon à plasma (3d6×10)

Attaque (Bâbord) Canon laser lourd (4d8)

Attaque (Tribord) Canon laser lourd (4d8)

Attaque (Tourelle) lance-missiles brisants (4d8), lance-missiles brisants (4d8)

Réacteur Portail lourd (400 UE) ; **Propulseur Drift** Signal basique ;

Systèmes détecteurs longue portée économiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 5, défenses mk 6, Ordinateur trinode mk 2 ; **Compartiments annexes** soute(2), hangar (2)

Modificateurs +2 à trois tests par round, Pilotage +1 ; **Effectifs** 120

ÉQUIPAGE

Capitaine Bluff +22 (12 rangs), Diplomatie +22 (12 rangs),

Canonnage +22, Intimidation +22 (12 rangs), Pilotage +23 (12 rangs)

Ingénieurs (2 officiers, 30 membres d'équipage chacun)

Ingénierie +22 (12 rangs)

Canonnières (3 officiers, 15 membres d'équipage chacun)

Canonnage +22

Pilote (1 officier, 4 membres d'équipage) Pilotage +28 (12 rangs)

Officier scientifique (1 officier, 3 membres d'équipage)

Informatique +22 (12 rangs)

VAISSEAUX DES MONDES DU PACTE



IMMORTEL ATech

Austère et pugnace, l'Immortel est un vaisseau capital qui constitue l'épine dorsale des flottes militaires comme celles des Intendants ou des Chevaliers de Golarion. Doté d'un épais blindage et de nombreuses armes, ce croiseur a rarement besoin d'ouvrir le feu puisque sa seule présence dans un système peut mettre un terme à un conflit et pousser les adversaires les moins fanatisés à battre en retraite dans le Drift.

Cela fait bien longtemps que les habitants des Mondes du Pacte visitent les planètes de leur système solaire, et ce, avant même la Faille, à une époque où ils utilisaient des portails magiques et les navires de l'éther technomagiques de Vercès. L'accroissement des échanges commerciaux et la banalisation du vol spatial ont eu pour effet de dynamiser l'échange d'idées et de concepts. Au fur et à mesure que les différentes entreprises et forces armées volaient ou achetaient les meilleurs appareils conçus sur les autres mondes, les designs des vaisseaux ont peu à peu convergé. Les modèles produits par les chantiers navals de Castrovel, réputés pour leurs ailerons délicats et leur vitesse dans le vide spatial, se sont inspirés de la résistance des engins volants d'Akition. Et sur ces deux mondes, les fabricants ont doté leurs appareils des plus récentes innovations de Vercès ou de la Sation Absalom dans le domaine des propulseurs ou de l'armement ainsi que des puissantes (mais limitées) IA aballoniennes favorisant le pilotage et la navigation. De nos jours, des millénaires après la conception de ces premiers modèles, les designs de vaisseaux les plus répandus au sein des Mondes du Pacte ont tellement fusionné qu'aucun d'eux n'est plus vraiment associé à une civilisation spécifique mais bien à tout un système stellaire.

Qu'ils soient produits par la filiale d'AbadarCorp, Atech, par le Collectif Kévolari de Castrovel, par Sanjaval Spaceflight Systems d'Akition, par les Industries Ringworks de Vercès ou par l'un des milliers d'autres fabricants du système, les vaisseaux des Mondes du Pacte ont tendance à partager certaines caractéristiques. Bon nombre des plus petits chasseurs et vaisseaux cargo conservent certains aspects des modèles à partir desquels ils ont évolué, que ce soit des chasseurs atmosphériques ou des engins orbitaux, avec des ailes fonctionnelles, des ailerons ou des profils aérodynamiques. Ces profils gracieux disparaissent totalement chez les plus gros vaisseaux qui ne seront jamais utilisés en atmosphère.

Pourtant, même les engins les plus massifs, comme le modèle Immortel d'Atech, un vaisseau incontournable de la flotte de maintien de la paix des Intendants, conservent un certain esthétisme militaire.

Même si les vaisseaux des Mondes du Pacte partagent certains éléments dans leur design, les très nombreuses armatures sur lesquelles ils sont basés sont très différentes. Personne ne risque de confondre un brise-roche nain des mondes miniers de la Diaspora avec un des gros navires marchands Soleil-rouge de la société Sanjaval, et encore moins avec un autocargo aballonien ou un porte-engins de la Légion du feu céleste. Même des vaisseaux du même modèle peuvent être très différents à cause des peintures avec lesquelles ils sont décorés, d'autres ornements décoratifs et des modifications structurelles effectuées après leur achat. De nombreux capitaines font autant attention à l'esthétisme de leur vaisseau qu'à celui de leur tenue. Des factions n'achètent que les vaisseaux d'une certaine marque tandis que d'autres multiplient les modèles.

Cependant, toutes les puissances des Mondes du Pacte n'ont pas accepté de se fondre à ce melting-pot technologique. En plus des Éoxiens (voir page 306), de nombreux autres groupes ou civilisations ont conservé l'exclusivité de leurs modèles à l'instar des navires magiques et élancés des elfes kyonins ou des vaisseaux biologiques semi-conscients des brétéhédiens ou des xéno-protecteurs.

VAGABOND RINGWORKS

ÉCHELON 1/4

Navette de taille P

Vitesse 6 ; Manœuvrabilité parfaite (virer 0)

CA 14 ; IV 13

PS 35 ; SD – ; SC 7

Boucliers basiques 10 (Proue 3, bâbord 2, tribord 2, poupe 3)



PIONNIER KÉVOLARI

D'aspect très industriel, le Pionnier est un vaisseau conçu pour maintenir son équipage en vie dans des systèmes hostiles, tout le reste est secondaire. À l'intérieur, cependant, le Pionnier est étonnamment confortable ce qui en fait un appareil idéal pour l'exploration, pour y demeurer ou pour des trajets long-courriers.

VAGABOND RINGWORKS

Un des designs les plus polyvalents des Industries Ringworks, le Vagabond était à la base un chasseur atmosphérique avant d'évoluer en navette spatiale puis de devenir ce qu'il est aujourd'hui tout en conservant son aspect profilé. De nombreux gouvernements et organisations utilisent une version allégée et mieux armée de cet appareil, que l'on appelle parfois la Guêpe stellaire, pour la défense planétaire ou en tant que chasseur à court rayon d'action.



Attaque (Proue) Canon laser léger (2d4)

Réacteur Micron léger (50 UE) ; **Propulseur Drift** aucun ; **Systèmes**

Ordinateur de base, détecteurs courte portée économiques, blindage mk 2, défenses mk 1 ; **Compartiments annexes** soute (2), places passagers

Modificateurs Pilotage +3 ; **Effectifs** 4

ÉQUIPAGE

Ingénieur Ingénierie +5 (1 rang)

Canonnière Canonage +5

Pilote Pilotage +13 (1 rang)

Officier scientifique Informatique +5 (1 rang)

PIONNIER KÉVOLARI

ÉCHELON 1

Explorateur de taille M

Vitesse 6 ; **Manœuvrabilité** bonne (virer 1) ; **Drift** 1

CA 14 ; **IV** 12

PS 55 ; **SD** – ; **SC** 11

Boucliers basiques 20 (Proue 5, bâbord 5, tribord 5, poupe 5)

Attaque (Proue) canon laser léger (2d4)

Attaque (Tourelle) Lance-missiles brisants (4d8)

Réacteur Pulsion gris (100 UE) ; **Propulseur Drift** Signal basique ;

Systèmes ordinateur de base, détecteurs à moyenne portée économiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 3, défenses mk 1 ; **Compartiments annexes** soute (3), laboratoire de sciences physiques

Modificateurs Pilotage+2 ; **Effectifs** 6

ÉQUIPAGE

Capitaine Bluff +5 (1 rang), Informatique +5 (1 rang), Diplomatie+5 (1 rang), Canonage +5, Intimidation +5 (1 rang), Pilotage +7 (1 rang)

Ingénieur Ingénierie +5 (1 rang)

Canonnières (2) Canonage +5

Pilote Pilotage +12 (1 rang)

Officier scientifique Informatique +10 (1 rang)

IMMORTEL ATECH

ÉCHELON 10

Croiseur de taille TG

Vitesse 8 ; **Manœuvrabilité** moyenne (virer 2) ; **Drift** 1

CA 22 ; **IV** 22

PS 230 ; **SD** 5 ; **SC** 46

Boucliers Moyens 200 (Proue 50, bâbord 50, tribord 50, poupe 50)

Attaque (Proue) Canon à particules (3d4×10)

Attaque (Bâbord) Canon à plasma léger (2d12)

Attaque (Tribord) Canon à plasma léger (2d12)

Attaque (Tourelle) lance-torpilles à plasma lourd (5d10)

Réacteur Nova ultra (300 UE) ; **Propulseur Drift** Signal basique ;

Systèmes Détecteurs longue portée basiques, quartiers de l'équipage (corrects), blindage mk 4, défenses mk 4, ordinateur duonode mk 3 ; **Compartiments annexes** soute (3), nacelles de sauvetage, infirmerie, aire de lancement

Modificateurs +3 à deux tests par round, Informatique +2 ; **Effectifs** 60

ÉQUIPAGE

Capitaine Bluff +19 (10 rangs), Informatique +21 (10 rangs),

Diplomatie +19 (10 rangs), Ingénierie +19 (10 rangs),

Canonage +19, Intimidation +19 (10 rangs)

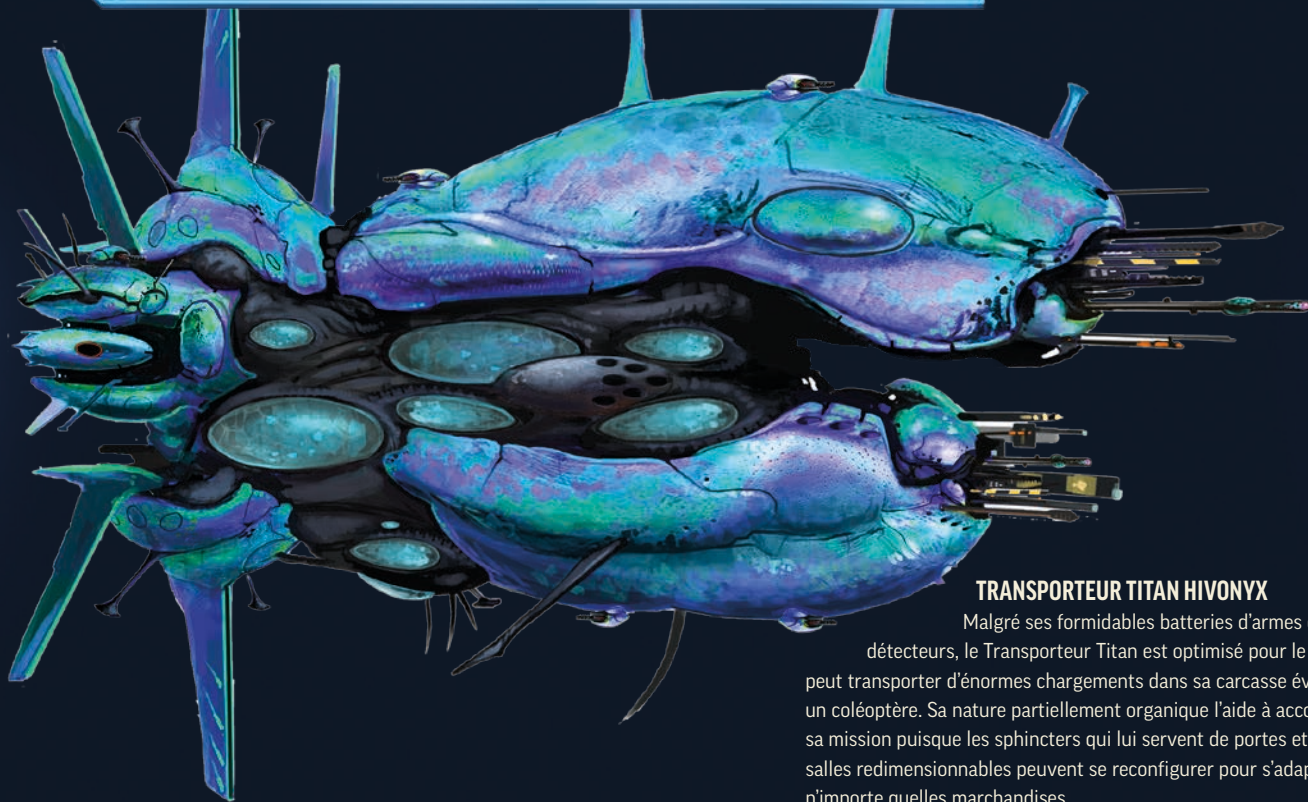
Ingénieur (1 officier, 20 membres d'équipage) Ingénierie +19 (10 rangs)

Canonnières (3 officiers, 10 membres d'équipage chacun) Canonage +24

Pilote (1 officier, 3 membres d'équipage) Pilotage +19 (10 rangs)

Officier scientifique Informatique +21 (10 rangs)

VAISSEAUX SHIRRENS



TRANSPORTEUR TITAN HIVONYX

Malgré ses formidables batteries d'armes et de détecteurs, le Transporteur Titan est optimisé pour le fret et il peut transporter d'énormes chargements dans sa carcasse évoquant un coléoptère. Sa nature partiellement organique l'aide à accomplir sa mission puisque les sphincters qui lui servent de portes et ses salles redimensionnables peuvent se reconfigurer pour s'adapter à n'importe quelles marchandises.

Basés sur la technologie de l'Essaim, les vaisseaux shirrens, comme tous les autres, sont fabriqués dans des cales sèches mais ils sont dotés d'éléments organiques qui sont cultivés dans des cuves de montage spécialisées. Contrairement à bon nombre d'autres races qui s'y sentent mal à l'aise, les peuples insectoïdes se sentent parfaitement détendus dans les couloirs tortueux des vaisseaux shirrens, ressemblant aux couloirs d'une ruche. Puisque la technologie des shirrens est issue d'un processus presque intégralement biologique, leurs vaisseaux leur ressemblent en bien des aspects. Des coques lisses semblables à des carapaces protègent des vitrages évoquant des yeux ainsi que des grappes d'armes protubérantes et de détecteurs. Bien qu'en assimilant d'autres races l'Essaim (et par extension les shirrens) ait appris à incorporer au processus de fabrication des techniques industrielles plus conventionnelles, il n'a jamais perdu complètement son instinct qui le pousse à modeler ses créations à son image. Du Drone Mk III en forme de guêpe au massif Transporteur Titan, les vaisseaux shirrens sont réputés pour leur fiabilité et leur polyvalence et on trouve souvent des modèles aménagés pour accueillir des membres des autres races. Cependant, tous les mécaniciens n'apprécient pas forcément d'œuvrer à bord d'un vaisseau dont les composants peuvent saigner ou frémir quand on s'en occupe.

Plusieurs sociétés produisent des vaisseaux shirrens et chacune d'elles compte parmi ses équipes autant de shirrens que de membres des autres races. La plus grande de ces entreprises, le collectif pacifique des Industries Hivonyx, produit un très grand nombre de vaisseaux cargo et de vaisseaux courriers qui sont dotés de programmes de verrouillage contrôlant leurs armements pour éviter qu'ils les utilisent à moins d'avoir d'abord subis des dégâts. Un bridage dont la plupart des

clients se débarrassent dès qu'ils ont acquis le vaisseau. Publiquement, les principales sociétés concurrentes des Industries Hivonyx, Starhive et United Interfaith Engineering, respectent la position morale de leur rival mais n'incorporent pas à leur modèle un tel système de verrouillage.

DRONE MK III STARHIVE

ÉCHELON 1

Vaisseau cargo de taille P

Vitesse 8 ; **Manceuvrabilité** bonne (virer 1) ; **Drift** 1

CA 14 ; **IV** 13

PS 40 ; **SD** – ; **SC** 8

Boucliers basiques 10 (Proue 3, bâbord 2, tribord 2, poupe 3)

Attaque (Proue) Gyrolasers en batterie (2d8)

Attaque (Bâbord) Lance-torpilles léger (2d8)

Attaque (Tribord) Lance-torpilles léger (2d8)

Réacteur Pulsion brun (90 UE) ; **Propulseur** Drift Signal basique ;

Systèmes détecteurs moyenne portée économiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 2, défenses mk 1, ordinateur mononode mk 1 ; **Compartiments annexes** soutes (2), capsules de sauvetage

Modificateurs +1 à un test par round, Pilotage +1 ; **Effectifs** 6

ÉQUIPAGE

Capitaine Informatique +5 (1 rang), Diplomatie +5 (1 rang),

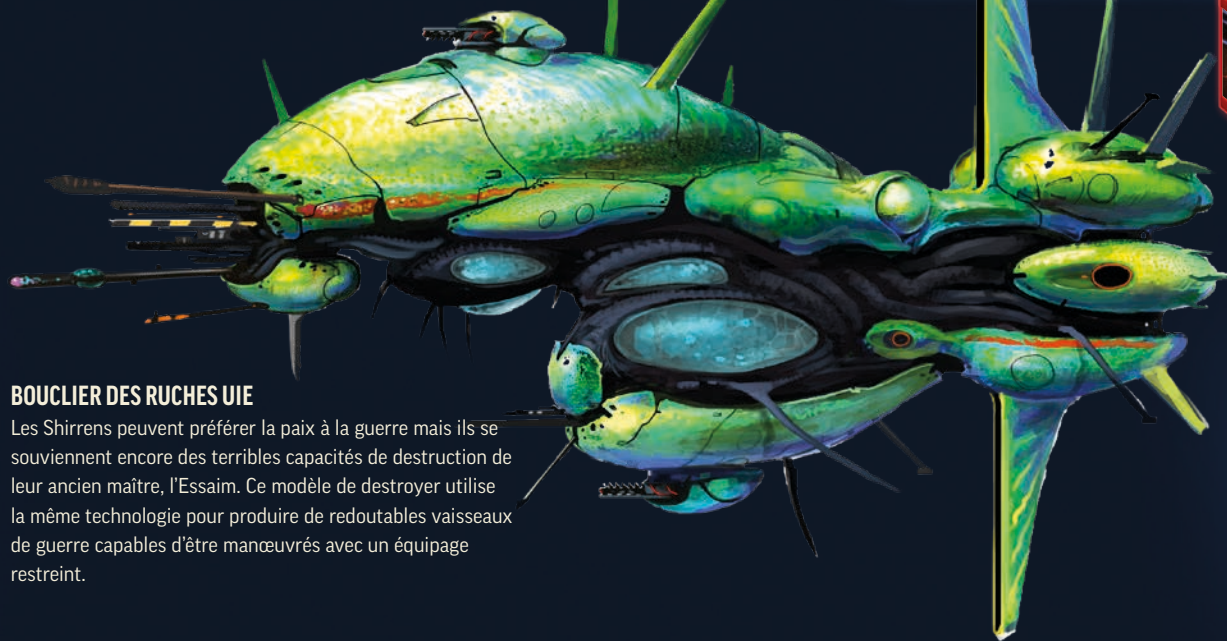
Ingénierie +5 (1 rang), Canonage +5

Ingénieur Ingénierie +10 (1 rang)

Canoniers (2) Canonage +5

Pilote Pilotage +6 (1 rang)

Officier scientifique Informatique +5 (1 rang)

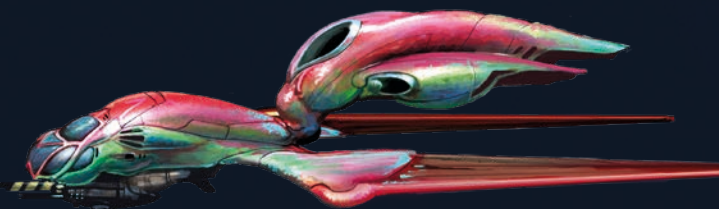


BOUCLIER DES RUCHES UIE

Les Shirrens peuvent préférer la paix à la guerre mais ils se souviennent encore des terribles capacités de destruction de leur ancien maître, l'Essaim. Ce modèle de destroyer utilise la même technologie pour produire de redoutables vaisseaux de guerre capables d'être manœuvrés avec un équipage restreint.

DRONE MK III STARHIVE

Les drones sont extrêmement répandus et utilisés pour transporter des marchandises ou du personnel, pour la protection des colonies et bien d'autres choses encore. Malgré le fait que ce modèle soit produit en masse, les entreprises Starhive mettent un point d'honneur typiquement shirren à ce que la coloration iridescente de chaque appareil soit unique.



BOUCLIER DES RUCHES UIE

ÉCHELON 6

Destroyer de taille G

Vitesse 8 ; **Manœuvrabilité** Moyenne (virer 2) ; **Drift** 1

CA 19 ; **IV** 19

PS 170 ; **SD** – ; **SC** 34

Boucliers Légers 60 (Proue 15, bâbord 15, tribord 15, poupe 15)

Attaque (Proue) Laser lourd de défense rapprochée (5d6), double laser (5d8)

Attaque (Bâbord) Canon de défense rapprochée (3d4)

Attaque (Tribord) Canon de défense rapprochée (3d4)

Attaque (Tourelle) Lance-torpilles léger (2d8)

Réacteur Arcus maximum (200 UE) ; **Propulseur** Drift Signal basique ; **Systèmes** détecteurs longue portée basiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 4, défenses mk 4, ordinateur trinode mk 1 ; **Compartiments annexes** soute, capsules de sauvetage (3)

Modificateurs +1 à trois tests par round, Informatique +2 ; **Effectifs** 13

ÉQUIPAGE

Capitaine Bluff +13 (6 rangs), Informatique +15 (6 rangs), Diplomatie +13 (6 rangs), Ingénierie +13 (6 rangs), Canonnage +13, Intimidation +13 (6 rangs), Pilotage +13 (6 rangs)

Ingénieur (1 officier, 3 membres d'équipage) Ingénierie +18 (6 rangs)

Canonniers (2 officiers, 2 membres d'équipage chacun) Canonnage +13

Pilote Pilotage +13 (6 rangs)

Officier scientifique Informatique +15 (6 rangs)

TRANSPORTEUR TITAN HIVONYX

ÉCHELON 9

Vraquier de taille TG

Vitesse 6 ; **Manœuvrabilité** médiocre (virer 3) ; **Drift** 1

CA 22 ; **IV** 21

PS 200 ; **SD** 5 ; **SC** 40

Boucliers moyens 100 (Proue 25, bâbord 25, tribord 25, poupe 25)

Attaque (Proue) maser (6d10)

Attaque (Poupe) faisceau à particules (8d6)

Attaque (Tourelle) lance-torpilles à plasma lourd (3d8), lance-torpilles à plasma lourd (3d8)

Réacteur Nova ultra (300 UE) ; **Propulseur** Drift Signal basique ;

Systèmes détecteurs longue portée basiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 5, défenses mk 5, ordinateur mononode mk 3 ; **Compartiments annexes** soute (5), capsules de sauvetage (5)

Modificateurs +3 à trois tests par round, Informatique +2 ; **Effectifs** 35

ÉQUIPAGE

Capitaine Bluff +17 (9 rangs), Informatique +19 (9 rangs), Diplomatie +17 (9 rangs), Ingénierie +17 (9 rangs), Canonnage +17, Intimidation +17 (9 rangs), Pilotage +17 (9 rangs)

Ingénieur (1 officier, 15 membres d'équipage) Ingénierie +17 (9 rangs)

Canonniers (2 officiers, 5 membres d'équipage chacun) Canonnage +17

Pilote (1 officier, 2 membres d'équipage) Pilotage +22 (9 rangs)

Officier scientifique (1 officier, 2 membres d'équipage)

Informatique +19 (9 rangs)

VAISSEAUX DU VESKARIUM



TYRAN VINDICAS

Redouté dans plusieurs systèmes stellaires, le Tyran n'a pas usurpé son nom. Ses puissantes batteries peuvent pulvériser les plus formidables vaisseaux capitaux tandis que de ses hangars jaillissent des escadrons de Maulers qui vont s'attaquer aux proies trop insignifiantes pour susciter l'attention du Tyran.

À l'image des vesks, les vaisseaux du Veskarium ont une certaine tendance à ne pas faire dans la subtilité. Au mépris de tout esthétisme, ils sont hérissés d'armes et couverts de plaques de blindage. La plupart de leurs formes s'inspirent des prédateurs reptiliens semblables à des requins qui vivent dans les océans de Vesk-2.

Bien que le Veskarium soit un complexe militaro-industriel monolithique, le gouvernement se montre étonnamment permissif en autorisant les fabricants à vendre leurs vaisseaux à ses rivaux. Certains mettent ça sur le compte du capitalisme de connivence tandis que d'autres pensent que cela est dû au sens de l'honneur des vesks, il y a peu de plaisir à vaincre un adversaire mal armé, et d'autres encore craignent que les IA des vaisseaux soient dotées de portes dérobées. Quoi qu'il en soit, les vaisseaux du Veskarium sont extrêmement populaires dans les régions les plus instables des Mondes du Pacte auprès des entreprises, des criminels et des mercenaires qui ont besoin d'une bonne puissance de feu sans avoir à se poser trop de questions. La plupart des organisations militaires assez anciennes pour se rappeler la guerre contre le Veskarium, comme les Intendants et les Chevaliers de Golarion, respectent ces vaisseaux mais refusent d'en inclure dans leurs flottes. Ce sont les vaisseaux du Syndicat Norikama, basé sur une colonie neutre du même nom et spécialisé dans les répliques des modèles des autres entreprises, qui sont les plus répandus dans l'espace des Mondes du Pacte. Cependant, de nombreux vaisseaux fabriqués par les entreprises du Veskarium, comme les Industries Dashadz, Vindicas et les Clans du Mont Sanglant, se retrouvent régulièrement sur le marché grâce aux déstockages de l'armée, au marché gris ou lors de ventes plus conventionnelles.

L'appareil le plus connu parmi les vaisseaux du Veskarium est sans doute le Mauler CMS. Avec sa silhouette en Y formée par ses deux ailes qui se rejoignent sur le cockpit central, le Mauler s'avère étonnamment manœuvrable et ce type d'appareil a autrefois fait des ravages parmi les escadrons de chasseurs des Mondes du Pacte. De nos jours, le Mauler demeure le chasseur par défaut de la plupart des porte-engins vesks et c'est l'appareil privilégié des pilotes vesks qui s'affrontent en duel d'honneur.

MAULER CMS

ÉCHELON 2

Chasseur de taille TP

Vitesse 10 ; **Manœuvrabilité** bonne (virer 1) ; **Drift** 1

CA 19 ; **IV** 18

PS 35 ; **SD** – ; **SC** 7

Boucliers basiques 40 (Proue 10, bâbord 10, tribord 10, poupe 10)

Attaque (Proue) canon à plasma léger (2d12), lance-missiles nucléaires tactiques (5d8)

Attaque (Poupe) Canon de défense rapprochée (3d4)

Réacteur Pulsion brun (90 UE) ; **Propulseur** Drift Signal basique ;

Systèmes détecteurs moyenne portée évolués, blindage mk 5, défenses mk 5, ordinateur mononode mk 1 ; **Compartiments annexes** aucun

Modificateurs +1 à un test par round, Informatique +4, Pilotage +1 ;

Effectifs 2

ÉQUIPAGE

Pilote Informatique +11 (2 rangs), Canonage +7, Pilotage +12 (2 rangs)

Canonier Canonage +12



TRANSPORTEUR NORIKAMA

Avec l'allure d'une version miniature d'un vaisseau de guerre vesk, le transporteur du Syndicat Norikama est conçu pour transporter du personnel mais il est tout à fait capable d'engager le combat.



MAULER CMS

Bien que le Mauler puisse être piloté par une seule personne, ce qui le rend très populaire auprès des chasseurs de primes et des loups solitaires, les militaires lui affectent un équipage de deux personnes : un pilote qui se tient droit dans le cockpit et un canonnière derrière lui qui se sert des écrans de contrôle.

TRANSPORTEUR NORIKAMA

ÉCHELON 8

Transporteur de taille M

Vitesse 12 ; **Manœuvrabilité** moyenne (virer 2) ; **Drift** 2

CA 24 ; **IV** 23

PS 100 ; **SD** – ; **SC** 20

Boucliers légers 80 (Proue 20, bâbord 20, tribord 20, poupe 20)

Attaque (Proue) Canon magnétique (4d4), Faisceau à particules persistantes (10d6)

Attaque (Poupe) Canon magnétique (4d4)

Attaque (Tourelle) Canon à plasma léger (2d12), Canon à plasma léger (2d12)

Réacteur Pulsion orange (250 UE) ; **Propulseur Drift** Signal amplifié ;

Systèmes détecteurs longue portée basiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 6, défenses mk 6, ordinateur duonodes mk 3 ; **Compartiments annexes** quartiers passagers (5, communs)

Modificateurs +3 à deux tests par round, Informatique +2, Pilotage -1 ; **Effectifs** 5

ÉQUIPAGE

Capitaine Ingénierie +16 (8 rangs), Canonnage +16, Intimidation +16 (8 rangs), Pilotage +15 (8 rangs)

Ingénieur Ingénierie +16 (8 rangs)

Canonnière Canonnage +16

Pilote Pilotage +20 (8 rangs)

Officier scientifique Informatique +18 (8 rangs)

TYRAN VINDICAS

ÉCHELON 16

Dreadnought de taille C

Vitesse 4 ; **Manœuvrabilité** déplorable (virer 4) ; **Drift** 1

CA 28 ; **IV** 26

PS 600 ; **SD** 15 ; **SC** 120

Boucliers moyens 200 (Proue 50, bâbord 50, tribord 50, poupe 50)

Attaque (Proue) Canon laser lourd (4d8), Canon à particules (3d4×10)

Attaque (Bâbord) Lance-torilles lourd (5d8), superlaser (2d4×10)

Attaque (Tribord) Lance-torilles lourd (5d8), superlaser (2d4×10)

Attaque (Tourelle) canons magnétiques en batterie (8d4)

Réacteur Portail ultra (500 UE) ; **Propulseur Drift** Signal basique ;

Systèmes ordinateur de base, détecteurs moyenne portée économiques, quartiers de l'équipage (communs), blindage mk 10, défenses mk 10 ; **Compartiments annexes** soutes (12), hangars (2)

Effectifs 300

ÉQUIPAGE

Capitaine Diplomatie +28 (16 rangs), Ingénierie +28 (16 rangs),

Canonnage +28, Intimidation +33 (16 rangs), Pilotage +28 (16 rangs)

Ingénieurs (3 officiers, 45 membres d'équipage chacun)

Ingénierie +28 (16 rangs)

Canonnières (5 officiers, 25 membres d'équipage chacun)

Canonnage +33

Pilote (1 officier, 12 membres d'équipage) Pilotage +28 (16 rangs)

Officiers scientifiques (2 officiers, 8 membres d'équipage chacun)

Informatique +28 (16 rangs)

COMBATS SPATIAUX

Les insondables profondeurs de l'espace sont dangereuses même pour les équipages les plus expérimentés, et elles peuvent s'avérer mortelles pour ceux qui s'aventurent dans les étoiles sans y être préparés. Dans n'importe quel système on peut être confronté à des trous noirs pouvant anéantir des planètes, des champs invisibles de radiations et des météorites aux trajectoires imprévisibles. Mais de tous ces dangers auxquels vous pouvez être confrontés, le plus fréquent est celui des vaisseaux hostiles. Les règles suivantes concernent le combat entre vaisseaux spatiaux ou, dans de rares cas, contre d'immenses créatures de l'espace.

LES RÔLES

Les actions que peuvent effectuer les membres d'équipage à bord d'un vaisseau spatial dépendent de leur rôle. Pour la plupart de ces rôles, plusieurs individus peuvent effectuer des actions à chaque round mais, pour d'autres, seule une personne peut endosser cette fonction et elle est limitée à une seule action par round pour ce rôle. Votre rôle détermine également quand vous agissez au cours d'un combat. Dans un combat spatial, les cinq rôles présentés ci-dessous sont utilisés. Vous devez annoncer le vôtre lorsque vous embarquez à bord d'un vaisseau (si vous vous déclarez en tant que passager, cependant, vous ne pourrez agir en combat à moins d'endosser un rôle) même si vous pouvez en changer en plein combat (voir page 322). Voir Construire des vaisseaux page 92 pour plus d'informations concernant la terminologie employée pour les vaisseaux, leurs systèmes et leurs caractéristiques.

Canonnier

Vous gérez les différents systèmes d'armement du vaisseau afin de neutraliser ou détruire les appareils ennemis. Un vaisseau peut compter au maximum un canonnier (ou une équipe de canonniers) par emplacement d'arme. Un canonnier agit pendant la Phase de canonage (voir page 317). Les actions que peut effectuer un canonnier sont décrites à partir de la page 324.

Capitaine

Votre rôle en combat est d'encourager votre équipage tout en poussant l'ennemi à commettre une erreur fatale. Un vaisseau ne peut avoir qu'un seul capitaine et un personnage ne peut endosser ce rôle que s'il est disponible. Seul le capitaine peut agir à n'importe quelle phase d'un combat. Les actions que peut effectuer un capitaine sont décrites à partir de la page 322.

Ingénieur

Vous optimisez le réacteur et les propulseurs de votre vaisseau, vous fournissez de l'énergie supplémentaire en cas de besoins et vous transférez l'énergie aux systèmes vitaux si cela est nécessaire. Vous pouvez aussi réparer les systèmes endommagés. Un vaisseau peut avoir n'importe quel nombre d'ingénieurs. Un ingénieur agit pendant la Phase d'ingénierie (voir page 317). Les actions que peut effectuer un ingénieur sont décrites à partir de la page 323.

Officier scientifique

Vous utilisez les ordinateurs, les détecteurs et les autres systèmes du vaisseau pour identifier les menaces, cibler des adversaires et éviter les dangers de la navigation. Un vaisseau peut avoir n'importe quel nombre d'officiers scientifiques. Un officier scientifique agit pendant la Phase manœuvre d'un combat (voir page 317). Les actions que peut effectuer un officier scientifique sont décrites à partir de la page 324.

LES ÉQUIPAGES RESTREINTS OU IMPORTANTS

L'armature de base d'un vaisseau spatial détermine le nombre minimum et maximum de membres d'équipages nécessaires à son fonctionnement. S'il n'a pas le minimum de membres d'équipages, il ne peut être manœuvré. Cependant, quand un grand vaisseau de PNJ avec son équipage maximum engage un combat, chacun de ses membres d'équipage n'effectue pas une action, car il faudrait sinon des heures pour résoudre un seul round ! Dans de tels cas, généralement avec des vaisseaux de taille G ou supérieure, chaque rôle correspond aux actions d'équipes entières. Pour les caractéristiques des vaisseaux, le nombre de membres d'équipage requis pour assister un seul officier qui veut tenter une action en fonction de son rôle est indiqué entre parenthèses à côté du nom de ce rôle. Ce nombre varie en fonction des vaisseaux et certains peuvent avoir un équipage suffisamment nombreux pour autoriser plusieurs tests pour un seul rôle. Par exemple, un dreadnought peut avoir plusieurs équipes d'ingénieurs et de canonniers.

Pilote

Vous calculez la trajectoire du vaisseau. Chaque appareil est doté d'une vitesse et d'une manœuvrabilité, mais vous pouvez pousser le vôtre au-delà de ses limites si vous êtes suffisamment compétent. Un vaisseau ne peut avoir qu'un seul pilote et un personnage ne peut endosser ce rôle que s'il est disponible. Le pilote agit pendant la Phase manœuvre d'un combat (voir page 317). Les actions que peut effectuer un pilote sont décrites à partir de la page 324.

PRÉPARATION D'UN COMBAT SPATIAL

Les combats spatiaux se déroulent sur un plateau avec des hexagones et des miniatures représentant les différents protagonistes. Le *Starfinder Flip-Mat: Basic Starfield* et les silhouettes cartonnées du *Starfinder Core Rulebook Pawn Collection* sont de parfaits accessoires pour cet aspect du jeu. Les hexagones ne représentent pas des distances précises puisque dans Starfinder la fluidité du jeu est privilégiée au réalisme en ce qui concerne les déplacements et le combat dans un espace tridimensionnel. À moins que le contraire ne soit spécifié, chaque vaisseau occupe 1 hexagone quelle que soit sa taille.

COMMENCER UN COMBAT SPATIAL

Quand les membres d'équipage d'un vaisseau spatial ont des intentions hostiles vis-à-vis d'un autre vaisseau, ils gagnent leurs postes de combat et activent les dispositifs de ciblage. Tous les vaisseaux à proximité dotés de détecteurs opérationnels remarquent automatiquement cette activation mais il y a toujours une chance de convaincre un vaisseau hostile de négocier si le MJ l'autorise.



En règle générale, le MJ décide au début du combat spatial de la position et de l'orientation des protagonistes. Cela peut signifier que les deux camps se font face aux deux extrémités du plateau. Cependant, leurs positions relatives et leur orientation peuvent aussi être déterminées aléatoirement. Lancer 3d6+5 pour déterminer combien d'hexagones séparent les protagonistes. Si l'un des deux camps dispose de plusieurs vaisseaux, ce résultat est la distance qui sépare les vaisseaux de chaque camp ayant l'échelon le plus élevé. Les autres appareils doivent être placés dans un rayon de 3 hexagones d'un vaisseau allié. Puis lancez 1d6 pour chaque groupe de vaisseaux afin de déterminer leur orientation. Un 1 indique qu'ils sont orientés vers le haut de la carte et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

ÉNERGIE INSUFFISANTE

Si vous n'avez pas assez d'énergie pour alimenter tous vos systèmes, vous devez décider avant le début du combat quels systèmes sont opérationnels ou non. Vous ne pouvez pas changer d'avis au cours de l'affrontement puisque cela exige une programmation intensive, de nombreux réglages et ajustements. En dehors d'un combat, vous êtes libre de choisir quels systèmes sont alimentés ou non.

LES ROUNDS ET LES PHASES

Comme pour les combats entre les personnages, les combats spatiaux se déroulent sur plusieurs rounds jusqu'à ce qu'un des deux camps batte en retraite, se rende ou soit vaincu. Contrairement aux rounds de combat avec des personnages, un round de combat spatial ne correspond pas à une période de temps définie. Chaque round est divisé en trois phases résolues dans l'ordre. Chaque personnage à bord d'un vaisseau agit normalement au cours de l'une de ces phases en fonction de son rôle.

1. Ingénierie

Les ingénieurs sur tous les vaisseaux (s'il y en a) effectuent chacun une action pour réparer les systèmes d'un vaisseau ou pour les

optimiser. Ces actions sont simultanées et peuvent donc être résolues dans n'importe quel ordre.

2. Manœuvre

Chaque pilote de vaisseau tente un test de Pilotage. Le pilote obtenant le moins bon résultat déplace son vaisseau en premier suivi par celui qui a obtenu le second moins bon résultat et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les vaisseaux se soient déplacés. Ce test est répété à chaque round au cours de la Phase manœuvre, aussi l'ordre des déplacements peut changer de round en round. Si à bord d'un vaisseau personne n'occupe le poste de pilote, l'appareil agit comme si son pilote avait obtenu un 0 à son test. En cas d'égalité, le pilote ayant le moins de rangs dans la compétence Pilotage doit se déplacer en premier. S'il y a encore égalité, les deux pilotes en question doivent effectuer un autre test de Pilotage et comparer leurs résultats ; celui qui a obtenu le moins bon résultat se déplace en premier. En déplaçant leurs vaisseaux, les pilotes peuvent tenter des tests de compétence supplémentaires pour effectuer des manœuvres dangereuses ou pousser leurs appareils au-delà de leurs limites.

De plus, au cours de cette phase, tout personnage ayant le rôle d'officier scientifique peut utiliser les systèmes du vaisseau pour scanner les créatures ou les appareils ennemis. Les officiers scientifiques doivent agir immédiatement avant ou après le pilote de leur vaisseau et ils décident dans quel ordre ils agissent.

3. Canonage

Pendant la Phase canonage, les canonnières utilisent les armes de bord. Les vaisseaux ouvrent le feu dans le même ordre que celui de leur pilote au cours de la Phase manœuvre de ce round mais les effets des dégâts ne sont pas pris en compte avant la fin de la phase. Ce qui signifie que chaque vaisseau peut tirer même s'il a subi assez de dégâts pour être neutralisé ou détruit au cours de cette phase.

Une fois que toutes les phases ont été résolues, s'il reste encore des combattants engagés dans le combat, un nouveau round commence qui débute par une nouvelle Phase ingénierie.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LES CÔTÉS DES HEXAGONES

Les six côtés d'un hexagone dans un combat spatial ont différentes désignations en fonction de l'orientation du vaisseau qui s'y trouve. Le côté auquel fait face le vaisseau est le côté de la proue, et le côté de la poupe est celui qui lui est opposé. Les côtés bâbord avant et tribord avant sont ceux qui sont adjacents au côté de la proue, respectivement à sa gauche et à sa droite. Les côtés bâbord arrière et tribord arrière sont ceux qui encadrent le côté de la poupe, respectivement à sa gauche et à sa droite.

FIGURES ACROBATIQUES

A : Position de départ B : Position d'arrivée C : Vaisseau ennemi

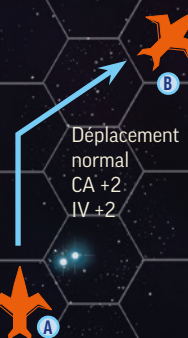
RETRO COMBUSTION



TONNEAU



ESQUIVE



VOLTE-FACE



PASSE TACTIQUE



DÉGAGEMENT



ARCS DE TIR

Les hexagones ombrés sont dans les deux arcs (au choix de l'attaquant).

ARC
BÂBORD

ARC DE
PROUE

ARC
TRIBORD

ARC DE
POUPE

LES DÉPLACEMENTS

Le pilote d'un vaisseau peut effectuer différentes actions (voir page 324) qui lui permettent de diriger son vaisseau à travers le vide de l'espace. Contrairement aux combats entre personnages, les vaisseaux sont orientés dans une direction qui détermine leurs arcs de tir, les quadrants de leurs boucliers et la direction dans laquelle ils se déplacent.

La vitesse

La vitesse d'un vaisseau spatial correspond au nombre d'hexagones dont il peut se déplacer normalement en un round. Son pilote peut choisir de le déplacer de moins d'hexagones. Ce mouvement s'effectue en ligne droite dans la direction dans laquelle est orienté le vaisseau. Cependant, ce dernier peut modifier son orientation en se déplaçant en effectuant des virages (voir ci-dessous). La vitesse maximale d'un appareil modifie les tests de Pilotage de ce vaisseau.

VITESSE	MODIFICATEUR AU TEST DE PILOTAGE
4 ou moins	+2
6	+1
8-10	–
12	-1
14 ou plus	-2

Virer

En se déplaçant, un vaisseau peut virer, modifiant ainsi la direction dans laquelle il se déplace, l'orientation de ses arcs de tir et celle des quadrants de ses boucliers. Un virage modifie l'orientation d'un vaisseau de 60 degrés, ou d'un côté d'hexagone. À chaque fois qu'un vaisseau veut virer au cours d'un round, avant chacun de ses virages, il doit se déplacer en ligne droite d'un certain nombre d'hexagones déterminé par sa manœuvrabilité (voir la table ci-dessous). Par exemple, un vaisseau avec une manœuvrabilité moyenne qui veut virer deux fois doit se déplacer d'au moins 2 hexagones avant d'effectuer son premier virage et se déplacer de nouveau en ligne droite d'au moins 2 hexagones avant d'effectuer son second virage. Si un vaisseau a une manœuvrabilité parfaite (la distance à parcourir avant un virage est de 0), il peut virer deux fois dans chaque hexagone qu'il traverse (ce qui lui permet de tourner autour d'un point).

Le nombre de virages que peut effectuer un vaisseau au cours d'un round est limité par sa vitesse et sa manœuvrabilité. Virer ne coûte aucun point de mouvement. Si un vaisseau avec une manœuvrabilité moyenne a une vitesse de 8, il peut normalement virer quatre fois au cours d'un même round.

La manœuvrabilité d'un vaisseau modifie également les tests de Pilotage du vaisseau.

MANŒUVRABILITÉ	DISTANCE ENTRE LES VIRAGES	MODIFICATEUR AU TEST DE PILOTAGE
Déplorable	4	-2
Médiocre	3	-1
Moyenne	2	0
Bonne	1	+1
Parfaite	0 (voir ci-dessus)	+2

Se déplacer à travers des hexagones occupés par d'autres vaisseaux

Puisque les hexagones dans un combat spatial ne permettent pas de simuler des distances en trois dimensions, les vaisseaux peuvent traverser des hexagones contenant d'autres appareils mais ils ne peuvent y terminer leur mouvement. Si un vaisseau se déplace dans un hexagone contenant un appareil ennemi, ce dernier peut l'attaquer avec une de ses armes directes située sur n'importe quel arc en prenant pour cible son quadrant de poupe. Cette attaque gratuite ne bénéficie d'aucun bonus

ou de capacités supplémentaires dus à des actions effectuées à bord du vaisseau ennemi, telles que transfert ou verrouillage. N'importe quelle personne occupant un poste de canonier peut effectuer cette attaque. Si personne n'a endossé le rôle de canonier (souvent le cas des vaisseaux qui n'ont qu'un seul membre d'équipage), le vaisseau ennemi ne peut effectuer cette attaque gratuite. L'arme utilisée pour cette attaque gratuite peut normalement être utilisée de nouveau plus tard au cours du round.

Les figures acrobatiques

Au lieu d'effectuer un déplacement normal, les pilotes peuvent tenter des figures acrobatiques avec leurs vaisseaux (voir Figure acrobatique page 324) pour les pousser au-delà de leurs limites et faire des manœuvres audacieuses. Plusieurs figures affectent la classe d'armure (CA) de votre vaisseau ainsi que son indice de verrouillage (IV).

Dégagement

Le vaisseau se déplace au maximum à sa vitesse dans la direction de son arc bâbord avant ou tribord avant sans changer d'orientation. Pour effectuer cette figure, vous devez réussir un test de Pilotage (DD = 10 + 1,5 x l'échelon de votre vaisseau). Si vous ratez ce test, le vaisseau se déplace au maximum de la moitié de sa vitesse en ligne droite et ne peut effectuer aucun virage.

Esquive

Le vaisseau se déplace au maximum de sa vitesse normale et peut virer normalement mais il bénéficie d'un bonus circonstanciel de +2 à sa CA et à son IV jusqu'au début du prochain round. Pour effectuer cette figure, vous devez réussir un test de Pilotage (DC = 10 + 1,5 x l'échelon de votre vaisseau). Si ce test échoue, le vaisseau se déplace normalement. Si vous échouez d'au moins 5 points, le vaisseau se déplace normalement mais subit un malus de -2 à sa CA et à son IV jusqu'au début du prochain round.

Passe tactique

Le vaisseau se déplace normalement mais il peut se déplacer dans un hexagone occupé par un vaisseau ennemi sans provoquer une attaque gratuite (comme cela est indiqué dans Se déplacer à travers des hexagones occupés par des vaisseaux ennemis). Au cours de la prochaine Phase canonage, vous pouvez choisir un arc de tir de votre vaisseau et utiliser les armes qui s'y trouvent contre n'importe quel quadrant du vaisseau ennemi comme si ce dernier était à portée courte (la distance est de 1 hexagone). Pour effectuer cette figure, vous devez réussir un test de Pilotage (DD = 15 + 1,5 x l'échelon de votre vaisseau). Si vous ratez ce test, votre vaisseau se déplace comme indiqué précédemment mais vous suivez les règles normales pour attaquer (en vous basant sur la position finale de votre vaisseau et sa distance par rapport à l'objectif). De plus, votre déplacement provoque une attaque gratuite de ce vaisseau ennemi.

Rétrocombustion

Le vaisseau se déplace au maximum de la moitié de sa vitesse dans la direction de sa poupe sans changer d'orientation. Il peut virer pendant ce déplacement. Pour réussir cette manœuvre, il faut effectuer un test de Pilotage (DD = 10 + 1,5 x l'échelon de votre vaisseau). Si ce test échoue, votre vaisseau ne recule que d'un seul hexagone. Si vous ratez ce test d'au moins 5 points, votre vaisseau ne se déplace pas et subit un malus de -4 à sa CA et à son IV jusqu'au début du prochain round.

Tonneau

Le vaisseau se déplace de la moitié de sa vitesse au maximum et tourne autour de son axe central. Au cours de la prochaine Phase canonage, les boucliers et les armes bâbord du vaisseau sont considérés comme étant installés sur l'arc tribord et vice versa. Le vaisseau

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

reprend sa position normale au début du prochain round. Pour effectuer cette figure, votre vaisseau doit être au maximum de taille G et vous devez réussir un test de Pilotage ($DD = 10 + 1,5 \times \text{l'échelon de votre vaisseau}$). Si le test échoue, le vaisseau se déplace de la moitié de sa vitesse mais il ne tourne pas sur lui-même. Si vous ratez ce test d'au moins 5 points, votre vaisseau se déplace de la moitié de sa vitesse, ne tourne pas sur lui-même et subit un malus de -4 à sa CA et à son IV jusqu'au début du prochain round.

Tourner sur place

Le vaisseau ne se déplace pas mais vous pouvez choisir n'importe quelle orientation. Si la manœuvrabilité du vaisseau est déplorable, il subit un malus de -4 à sa CA et à son IV jusqu'au début du prochain round. S'il a une manœuvrabilité médiocre, il subit un malus de -2 à sa CA et à son IV jusqu'au début du prochain round. Les vaisseaux qui ont une manœuvrabilité au moins bonne ne subissent aucun malus. Cette figure ne nécessite aucun test de Pilotage.

Volte-face

Le vaisseau se déplace vers l'avant de la moitié de sa vitesse au maximum (sans tourner) et tourne de 180° pour faire face au côté de sa poupe à la fin de son mouvement. Pour effectuer cette figure, vous devez réussir un test de Pilotage ($DD = 15 + 1,5 \times \text{l'échelon de votre vaisseau}$). Si vous ratez ce test, le vaisseau se déplace de la moitié de sa vitesse vers l'avant mais ne se retourne pas.

ATTAQUER

Quand un vaisseau tire sur un autre appareil, cette action est résolue avec un test de Canonage. Les attaques sont effectuées au cours de la Phase canonage, dans l'ordre déterminé au cours de la Phase manœuvre mais les dégâts et les effets critiques (voir page 321) ne sont appliqués qu'une fois toutes les attaques effectuées (ce qui implique que chaque vaisseau pourra attaquer même s'il a été détruit ou neutralisé par des attaques au cours de cette même Phase canonage). À de très rares exceptions, chaque arme d'un vaisseau ne peut être utilisée qu'une seule fois par round. Vous pouvez effectuer une attaque en respectant la procédure suivante.

Portée et arc

Tout d'abord, déterminez la portée entre les deux vaisseaux (comptez les hexagones) et l'arc de l'attaque. Par facteur de distance supplémentaire après le premier, le test de Canonage subit un malus cumulatif de -2. Le vaisseau attaquant peut utiliser une arme uniquement contre les vaisseaux situés dans le même arc que cette arme ; voir schéma page 318. Si la cible se situe dans un hexagone à cheval entre deux arcs (les hexagones ombrés sur le schéma), le canonier choisit l'arc de tir et donc les armes qu'il utilise ; la cible ne peut être ciblée par des armes situées dans deux arcs différents.

Test de Canonage

Effectuez un test de Canonage avec chaque arme utilisée contre la cible (sauf pour les armes en batterie pour lesquelles vous n'effectuez qu'une seule action et un seul test de Canonage ; voir encadré page 301).

Test de Canonage = $1d20 + \text{bonus de base à l'attaque du canonier ou rang du canonier dans la compétence Pilotage} + \text{modificateur de Dextérité du canonier} + \text{bonus des ordinateurs} + \text{bonus du Capitaine et des Officiers scientifiques} + \text{malus de portée}$

Déterminer le résultat

Comparez le résultat du test de Canonage à la classe d'armure (CA) ou à l'indice de verrouillage (IV) de la cible en fonction de l'arme utilisée. Si vous attaquez avec une arme directe (voir page 303) et que le résultat est égal ou supérieur à la CA de la cible, vous la touchez et

vous déterminez les dégâts normalement (voir Les dégâts, ci-après). La CA d'une cible est déterminée en utilisant la formule suivante.

CA = $10 + \text{rang du pilote dans la compétence Pilotage} + \text{bonus de blindage du vaisseau} + \text{modificateur en fonction de la taille du vaisseau} + \text{bonus et malus obtenus par la réussite ou l'échec de figures acrobatiques ou d'actions}$.

Si l'attaque est effectuée avec une arme autonome telle qu'un lance-missile (voir page 303) et que le résultat du test de Canonage est égal ou supérieur à l'IV de la cible, l'arme autonome se déplace de sa vitesse en direction de la cible et effectue des virages au cours de son déplacement si nécessaire (une arme autonome a une manœuvrabilité parfaite). Si le projectile autonome frappe sa cible avant la fin de son déplacement, il explose et inflige des dégâts normalement (voir Dégâts ci-après). Sinon, effectuez un nouveau test de Canonage au début de la prochaine Phase canonage pour qu'il continue à se déplacer vers sa cible ; vous ne bénéficiez d'aucun bonus des ordinateurs ou des actions des membres d'équipage (effectuées les précédents rounds ou ce round-ci) mais vous pouvez subir des malus si, par exemple, un officier scientifique ennemi utilise l'action amplification des contre-mesures (voir page 324). Si le résultat d'un test de Canonage pour une arme autonome est inférieur à l'IV d'une cible, le projectile est détruit et retiré du jeu. L'IV d'une cible est déterminé en appliquant la formule suivante.

IV = $10 + \text{rang du pilote dans la compétence Pilotage} + \text{bonus de contre-mesures défensives du vaisseau} + \text{modificateur en fonction de la taille du vaisseau} + \text{bonus et malus obtenus par la réussite ou l'échec de figures acrobatiques ou d'actions}$.

LES DÉGÂTS

Le combat dans l'espace peut s'avérer extrêmement dangereux pour le vaisseau et son équipage. Une fois qu'un vaisseau a été endommagé, des systèmes vitaux peuvent mal fonctionner ou tomber en panne laissant ses passagers sans électricité, sans gravité et même sans air. Ces dégâts peuvent même lui faire perdre ses détecteurs, sa propulsion ou ses armes ce qui peut provoquer sa défaite au cours d'un combat.

Quand un canonier touche avec une attaque, il lance les dés de dégâts de l'arme qu'il utilise et détermine quel quadrant de la cible a été touché. Les quadrants des boucliers d'un vaisseau sont les mêmes que pour ses arcs de tirs (voir le schéma page 318). On applique d'abord les dégâts contre le bouclier dont peut bénéficier le vaisseau cible dans le quadrant touché par l'attaque. Le bouclier perd un nombre de points de bouclier égal aux dégâts. Si les points de bouclier de ce quadrant tombent à 0, ce bouclier est épuisé et tous les dégâts en excès affectent les points de structure de la cible. Si le vaisseau n'a pas de bouclier ou si celui qui protège le quadrant touché est déjà épuisé, tous les dégâts affectent ses points de structure.

Si le vaisseau a un seuil de dégâts (voir page 292), toute attaque qui lui ferait perdre un nombre de points de structure inférieur ou égal à ce seuil n'inflige aucun dégât. Si les dégâts sont supérieurs à ce seuil, la cible perd un nombre de points de structure égal à la totalité des dégâts infligés. Si un vaisseau tombe à 0 point de structure ou moins, il est neutralisé et il dérive dans la direction dans laquelle il se déplace actuellement à sa vitesse réduite de moitié jusqu'à ce qu'il soit réparé, secouru ou détruit. Les membres d'équipage à bord d'un vaisseau en perdition ne courent pas un danger immédiat à moins que les systèmes de survie ne soient en panne mais ils peuvent finir par mourir de faim et de soif s'ils ne parviennent pas à réparer leur vaisseau.

Si un vaisseau subit un nombre de dégâts supérieur à deux fois ses points de structure, il est détruit et ne peut être réparé. Tous les systèmes cessent de fonctionner et la structure du vaisseau est compromise. L'équipage peut survivre mais, sans protections, ses membres mourront rapidement.

Les dégâts critiques

Les systèmes d'un vaisseau peuvent subir des dégâts critiques à cause desquels ils vont moins bien fonctionner ou tomber en panne. Il y a des dégâts critiques quand on obtient un 20 naturel au test de Canonnage et que des dégâts sont infligés à la structure du vaisseau. Le résultat critique est élargi à un 19 ou un 20 naturel au dé si le vaisseau ciblé était sujet à une action réussie de ciblage système effectuée par un officier scientifique adverse (voir page 325).

Des dégâts critiques sont également infligés si une attaque fait passer la totalité des dégâts subis par une cible au-dessus de son seuil critique (voir page 292) ou d'un multiple de ce seuil. Par exemple, un vaisseau avec 100 points de structure et un seuil critique de 20 subit des dégâts critiques à chaque fois que le nombre total de points de dégâts excède 20, 40, 60, 80 et 100 (et ainsi de suite). Une attaque n'a pas besoin d'infliger plus de 20 points de dégâts pour infliger un coup critique à ce vaisseau, il faut juste que ce soit l'attaque qui fasse passer ces dégâts au-dessus d'un multiple de son Seuil critique.

Un vaisseau peut subir des dégâts critiques même si son nombre de points de structures est inférieur à 0.

Les boucliers

Un vaisseau ne peut subir des dégâts critiques que si une attaque lui fait perdre des points de structure et même si le résultat du test de Canonnage est un 20 naturel. Si les dégâts d'une attaque ne font que réduire ses points de bouclier, il ne peut y avoir de dégâts critiques.

Les effets critiques

Quand des dégâts critiques sont infligés, le PJ qui attaque doit effectuer un jet sur la table ci-dessous pour déterminer aléatoirement quel système vital du vaisseau est touché ; ce système subit un état critique (voir ci-dessous) avec l'effet indiqué sur la table. Si le système n'a subi aucun effet critique, il subit l'état dysfonctionnement. S'il subit de nouveau un effet critique, son état critique évolue d'un cran de sévérité (un état de dysfonctionnement devient un état défaillant ; un état défaillant devient un état détruit). Ces états et leurs effets sur les actions des membres d'équipage sont expliqués dans Les états critiques.

Pour déterminer quel système est affecté, lancez 1d100 et consultez la table ci-dessous. Si un système est déjà dans un état détruit (ou dans le cas des dispositifs d'armement si tous les arcs des armes ont l'état détruit) appliquez l'effet critique au système suivant sur la table. Si vous êtes tout en bas de la table, infligez des dégâts à un membre d'équipage (comme cela est décrit ci-dessous).

D100	SYSTÈME	EFFET
1-10	Systèmes de survie	L'état affecte toutes les actions du capitaine
11-30	Détecteurs	L'état affecte toutes les actions de l'officier scientifique
31-60	Armement	Déterminez aléatoirement un arc doté d'armes ; l'état s'applique à toutes les actions de canonier utilisant des armes de cet arc (une tourelle est considérée comme étant dans tous les arcs).
61-80	Propulseurs	L'état s'applique à toutes les actions de pilotage.
81-100	Réacteur	L'état s'applique à toutes les actions de l'ingénieur à l'exception de maintenir l'intégrité et bricolage ; un réacteur défaillant ou détruit affecte également les actions des autres membres d'équipage (voir Les états critiques, ci-dessous).

Les dégâts aux membres de l'équipage

Si le réacteur du vaisseau est dans un état détruit et qu'il subit de nouveaux dégâts critiques, le vaisseau ne subit pas un nouvel effet critique. Au lieu de cela, un des membres d'équipage (déterminé aléatoirement) est blessé et perd un nombre de points de vie égal aux dégâts structurels infligés par l'attaque (sans augmenter les dégâts des armes de vaisseaux contre des cibles humanoïdes ; voir Échelle des dégâts page 292). Ce membre d'équipage peut tenter un jet de Réflexes DD 20 pour réduire les dégâts de moitié.

Les états critiques

Les états critiques et leurs effets sont détaillés ci-après par ordre de sévérité. Ces effets s'appliquent principalement lors des combats spatiaux et rarement dans une autre situation (par exemple, des propulseurs détruits peuvent tout de même être utilisés pour atteindre un site où effectuer les réparations ; cependant, le MJ peut décider qu'il faudra longtemps pour atteindre ce site).

Si un vaisseau dispose de plusieurs réacteurs, d'éventuels états critiques l'affectent normalement. En effet, on considère que les réacteurs sont, en quelque sorte, reliés entre eux, et sont donc tous affectés par ces effets critiques.

Dysfonctionnement

Un système avec un dysfonctionnement ne fonctionne pas au maximum de ses capacités. Les actions des membres de l'équipage en rapport avec ce système (à l'exception des actions d'ingénieur maintenir l'intégrité et bricolage ; voir page 323) subissent un malus de -2.

Défaillant

Un système défaillant est difficile à contrôler. Les actions des membres de l'équipage en rapport avec ce système (à l'exception des actions d'ingénieur maintenir l'intégrité et bricolage) subissent un malus de -4. De plus, les membres d'équipage ne peuvent utiliser des actions d'optimisation (voir page 322) avec ce système. Si le réacteur est défaillant, toutes les actions à bord du vaisseau qui n'impliquent pas le réacteur subissent un malus de -2 ; ce malus est cumulatif avec ceux des états critiques affectant d'autres systèmes.

Détruit

Un système détruit fonctionne au minimum de ses capacités. Les actions des membres de l'équipage en rapport avec ce système (à l'exception des actions d'ingénieur maintenir l'intégrité et bricolage et des actions d'équipage restreint ; voir page 326) échouent automatiquement. Si le réacteur est détruit, toutes les actions de l'équipage à bord du vaisseau qui n'impliquent pas le réacteur subissent un malus de -4 ; ce malus est cumulatif avec celles des états critiques affectant d'autres systèmes.

Restaurer les boucliers et réparer les dégâts

Quand un combat spatial se termine, les membres d'équipage peuvent réparer les dégâts subis par leur vaisseau tant qu'il n'a pas été détruit ou capturé. Les boucliers régénèrent leurs points de bouclier à un rythme donné (en fonction du type de boucliers ; voir page 297) tant que le réacteur de l'appareil n'est pas détruit. Vous pouvez doubler la vitesse de recharge pendant 10 minutes en y consacrant 1 minute et en réussissant un test d'Ingénierie (DD = 15 + 1,5 x l'échelon du vaisseau). Tous les malus dus aux états critiques s'appliquent à ce test.

Vous pouvez débarrasser un système de son état critique en y consacrant 10 minutes et en réussissant un test d'Ingénierie dont la difficulté dépend de la gravité de cet état (DD 15 pour un dysfonctionnement, DD 20 pour une défaillance et DD 25 pour détruit). Le

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

AUTRES ACTIONS EN COMBAT SPATIAL

Bien que votre rôle détermine quelles actions vous pouvez accomplir au cours d'un combat spatial, parfois vous voudrez peut-être en effectuer d'autres, comme jeter un sort ou utiliser une aptitude de classe. Le MJ a le dernier mot pour savoir quel type d'actions vous pouvez effectuer mais, généralement, vous ne pouvez effectuer qu'une action de mouvement ou une action simple en un round et, au cours de ce round, vous ne pouvez effectuer qu'une action d'équipage restreint (voir page 326). Au cours d'un combat spatial, vous n'êtes pas considéré adjacent à vos alliés, aussi le MJ peut également décider que vous avez besoin d'un round supplémentaire pour vous rapprocher d'un allié afin qu'il bénéficie d'une capacité ou d'un sort. Les actions de ce type sont résolues au début du round avant la Phase d'ingénierie.

système n'est plus gravement endommagé (il n'a plus d'état critique) et fonctionne normalement.

Réparer les dégâts infligés à la coque (récupérer les points de structure perdus) est plus difficile. Le vaisseau doit d'abord être à l'arrêt complet, généralement dans un endroit sécurisé (par exemple un monde avec une atmosphère qui n'est pas dangereuse ou les docks d'une station spatiale). Puis le ou les personnages chargés des réparations doivent avoir accès à la surface extérieure de la coque. Sur la plupart des Mondes du Pacte, l'équipage peut payer des mécaniciens pour réparer le vaisseau ; le coût et le temps requis sont à déterminer par le MJ. Si l'équipage ne peut compter que sur lui-même dans des territoires inexplorés, il peut tout de même réparer la coque du navire. Cela coûte 10 BPU (voir page 233) par point de dégâts à réparer et demande 5 heures de travail quel que soit le nombre de points de structure à réparer. Un personnage qui réussit un test d'Ingénierie ($DD = 15 + 1,5 \times$ l'échelon du vaisseau) peut réduire de moitié soit le coût, soit le temps requis. Par tranche de 10 points supérieurs au DD, il peut réduire un de ces facteurs de moitié (ou une nouvelle fois de moitié) jusqu'à un minimum de 1 BPU par point de dégâts et une heure. N'importe quel nombre d'alliés peut utiliser l'action aider quelqu'un (voir page 133) pour assister ce test d'Ingénierie. Rater le test pour réduire le coût ou le temps requis augmente le coût de 5 BPU par point de dégâts.

LES ACTIONS DE L'ÉQUIPAGE

Au cours du combat spatial, les différents membres d'équipage à bord de chaque vaisseau peuvent effectuer les actions autorisées par leurs rôles.

Les actions

Vous pouvez effectuer une action (généralement définie par votre rôle) par round de combat spatial. Certaines actions nécessitent un niveau de personnage minimum ou un certain nombre de rangs dans une compétence. Les PNJ membres d'un équipage ont un nombre de rangs dans la compétence appropriée égal à l'échelon du vaisseau (si l'échelon d'un navire est inférieur à 1, considérez-le comme d'échelon 1 pour cette règle).

Les aptitudes de classe et les objets n'affectent les actions de l'équipage que si cela est spécifiquement indiqué dans leur description. Quand des actions effectuées au cours d'un combat spatial exigent un test de compétence, toute aptitude de classe qui accorde des bonus ou permet de relancer des jets avec la compétence adéquate est utilisable en utilisant cette compétence au cours d'un combat spatial. C'est une exception à la règle générale.

Optimisation

Les actions d'optimisation (indiquées entre parenthèses après le nom de l'action) sont difficiles à réaliser mais peuvent permettre

d'obtenir des résultats spectaculaires. Vous ne pouvez effectuer une action d'optimisation si l'état d'un système requis est défaillant ou détruit (comme cela est indiqué dans Les états critiques page 321).

Changer de rôle

Vous pouvez changer de rôle (ou en choisir un si vous n'en avez pas encore) mais ce changement doit se produire au début du round avant la Phase d'ingénierie. Vous ne pouvez opter pour Capitaine ou Pilote que si ces rôles sont vacants (ou si le personnage ayant un des ces rôles est incapable d'effectuer une action).

Combat spatial et persévérance

Au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience en combat spatial, vous gagnez des points de persévérance qui peuvent vous aider avec les actions d'équipage de haut niveau. Au niveau 8 et au niveau 16, vous gagnez 1 point de persévérance au début de chaque combat spatial. Ces points peuvent vous permettre de dépasser votre limite normale de points de persévérance ; les points gagnés de cette manière qui ne sont pas utilisés sont perdus à la fin du combat.

Les actions du capitaine

En tant que Capitaine, pendant n'importe quelle phase d'un combat, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des actions suivantes en fonction de votre niveau de personnage.

Commandement (n'importe quelle phase, optimisation)

Au niveau 6, vous pouvez accorder une action supplémentaire à un membre de l'équipage en dépensant 1 point de persévérance et en réussissant un test de compétence difficile au début de la phase au cours de laquelle le membre d'équipage agit normalement. Le type de test dépend du rôle de ce membre d'équipage : un test d'Informatique pour un officier scientifique, un test d'Ingénierie pour un ingénieur, un test de Canonage (voir page 320) pour un canonnière et un test de Pilotage pour un pilote. Le DD du test est égal à $15 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau.

Si le test réussit, le membre d'équipage peut effectuer deux actions ce round-ci (les deux au moment où il agirait normalement) mais il ne peut pas effectuer deux fois la même. Vous ne pouvez utiliser cette action sur vous.

Encouragement (n'importe quelle phase)

Vous pouvez encourager un autre membre de l'équipage pour lui conférer un bonus à son action. Cela fonctionne comme aider quelqu'un (voir page 133), en accordant un bonus de +2 à un test requis pour une action si vous réussissez un test DD 10 en utilisant la même compétence. Vous pouvez accorder le même bonus en réussissant à la place un test de Diplomatie (DD = 15). Vous ne pouvez vous encourager vous-même.

Inspiration (n'importe quelle phase)

Au niveau 12, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance et utiliser votre action pour adresser un discours inspirant à votre équipage au cours d'une phase de combat. Vous devez réussir un test de Diplomatie (DD = $20 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau). Pour le restant de cette phase, vos alliés peuvent lancer deux fois les dés et choisir le meilleur résultat quand ils effectuent des actions d'équipage.

Instruction (n'importe quelle phase)

Vous pouvez donner des instructions à un membre d'équipage pour qu'il soit plus performant. Vous accordez un bonus de +4 à une tâche précise en réussissant un test d'Intimidation (DD = $15 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau). Vous devez utiliser cette action avant le jet du test associé et vous ne pouvez octroyer ce bonus à un même personnage



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

qu'une seule fois par combat. L'action instruction peut avoir des conséquences négatives si elle est utilisée sur des PNJ et vous ne pouvez l'utiliser sur vous-même.

Provocation (n'importe quelle phase, optimisation)

Vous pouvez utiliser les systèmes de communication du vaisseau pour envoyer un message provocateur à un vaisseau ennemi. Choisissez un vaisseau adverse et une phase du combat (ingénierie, manœuvre ou canonage) puis tentez un test de Bluff ou d'Intimidation ($DD = 15 + 1,5 \times \text{l'échelon du vaisseau ennemi}$). Si vous réussissez, tous les personnages ennemis agissant au cours de la phase choisie subissent un malus de -2 à tous leurs tests pendant 1d4 rounds ; le malus est de -4 si les tests ennemis sont effectués avec une action d'optimisation. Une fois utilisée contre un vaisseau ennemi, quel que soit le résultat, cette action ne peut plus être utilisée contre le même vaisseau au cours du même combat.

Les actions de l'ingénieur

En tant qu'ingénieur vous pouvez effectuer n'importe laquelle des actions suivantes en fonction de votre rang dans la compétence Ingénierie. Ces actions ne peuvent être effectuées que pendant la Phase d'ingénierie. À moins que le contraire ne soit spécifié, chaque action ne peut être effectuée qu'une seule fois par round quel que soit le nombre d'ingénieurs à bord du vaisseau.

Bricolage (Phase d'ingénierie)

Vous pouvez bricoler un système pour réduire les effets d'un état critique. Le nombre d'actions et le DD du test d'Ingénierie requis pour bricoler le système dépendent de la sévérité des dégâts comme cela est indiqué dans la table plus loin.

Plusieurs ingénieurs peuvent mettre leurs actions en commun en un même round pour réparer plus rapidement mais chacun d'eux doit

réussir le test d'Ingénierie pour que son action soit prise en compte pour le bricolage. Le nombre d'actions nécessaires peut être réduit de 1 (pour un minimum de 1 action) en augmentant le DD de 5 points. Si vous réussissez ce test, la sévérité de l'effet critique n'est pas modifiée mais elle est considérée d'un cran inférieur pour le reste du combat, pendant une heure ou jusqu'à ce que le système subisse de nouveaux dégâts critiques (ce qui annule le bricolage et augmente la sévérité de l'effet critique). Cette action peut être effectuée plus d'une fois par round et ce test n'est pas modifié par des malus dus à des dégâts critiques infligés au réacteur.

ÉTAT CRITIQUE	ACTIONS POUR BRICOLER	DD
Dysfonctionnement	1	$10 + 1,5 \times \text{échelon du vaisseau}$
Défaillant	2	$15 + 1,5 \times \text{échelon du vaisseau}$
Détruit	3	$20 + 1,5 \times \text{échelon du vaisseau}$

Maintenir l'intégrité (Phase d'ingénierie)

Vous pouvez maintenir un système en état de fonctionnement en le modifiant et en le bricolant. Si vous réussissez un test d'Ingénierie ($DD = 15 + 1,5 \times \text{l'échelon de votre vaisseau}$), vous pouvez choisir un système ; on considère que la sévérité de l'effet critique affectant ce système est inférieure de deux crans pour le reste du round (un système détruit subit juste un état de dysfonctionnement et un système défaillant ou dans un état de dysfonctionnement fonctionne comme s'il n'avait subi aucun effet critique). Ce test n'est pas modifié par des malus dus à des dégâts critiques infligés au réacteur.

Rafistolage rapide (Phase d'ingénierie)

Si vous avez au moins 12 rangs en Ingénierie, vous pouvez tenter de réparer rapidement un système en dépensant 1 point de persévérance et en tentant un test d'Ingénierie ($DD = 20 + 1,5 \times \text{l'échelon de votre}$

vaisseau). Si vous réussissez, vous débarrassez un système de son état critique pendant 1 heure (lui permettant de fonctionner comme s'il n'avait pas subi de dégâts critiques) après quoi il doit être réparé normalement.

Suralimentation (Phase d'ingénierie, optimisation)

Si vous avez au moins 6 rangs en Ingénierie, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance et tenter un test d'Ingénierie ($DD = 15 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau) pour pousser un système au-delà de ses limites. Si vous réussissez, cela fonctionne comme une action de transfert mais vous pouvez rediriger l'énergie supplémentaire vers trois des systèmes indiqués pour cette action. Cette action et l'action transfert ne peuvent être réalisées le même round.

Transfert (Phase d'ingénierie)

Vous pouvez transférer de l'énergie auxiliaire vers un des systèmes d'un vaisseau pour l'amplifier. Cela nécessite de réussir un test d'Ingénierie ($DD = 10 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau), et le résultat dépend du système vers lequel vous transférez cette énergie. Si vous l'envoyez vers les propulseurs, la vitesse de votre vaisseau augmente de 2 pour le round. Si vous l'envoyez vers les équipements scientifiques, tous les officiers scientifiques bénéficient d'un bonus de +2 à leurs actions d'équipage ce round. Si vous l'envoyez vers l'armement du vaisseau, chaque 1 obtenu aux dés de dégâts est considéré comme un 2 pour ce round. Si vous l'envoyez vers les boucliers, régénérez un nombre de points de bouclier égal à 5 % de l'indice d'UE du réacteur du vaisseau (voir page 296) jusqu'à la valeur maximale du bouclier. Vous pouvez distribuer les points de bouclier récupérés comme vous le souhaitez entre les différents quadrants.

Exemple : votre vaisseau a un Réacteur Pulsion gris (100 UE) et des boucliers basiques 20. Après quelques rounds de combat, votre bouclier est à 0 dans le quadrant de la proue, à 5 à bâbord, 3 à tribord et 1 dans le quadrant de la poupe. L'ingénieur réussit un transfert et régénère un total de 5 PB. Il peut attribuer ces points au quadrant de proue pour remonter le bouclier à 5, répartir ces points entre deux sections, le quadrant de la proue qui passe à 3 et le quadrant tribord qui passe à 3 ou même répartir ces points entre tous les quadrants : proue 2, bâbord 6, tribord 4, et poupe 2.

Les actions du canonier

En tant que canonier vous pouvez effectuer n'importe laquelle des actions suivantes en fonction de votre niveau de personnage. Ces actions ne peuvent être effectuées que pendant la Phase de canonage. Bien que chaque arme d'un vaisseau ne puisse être utilisée qu'une seule fois par round, plusieurs canoniers peuvent agir et utiliser une arme différente à chaque round. Les actions qui vous permettent de tirer avec des armes de vaisseaux utilisent les règles pour attaquer de la page 320.

Bordée (Phase canonage, optimisation)

Au niveau 6, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour faire feu avec toutes les armes situées sur un arc du vaisseau (y compris les armes montées sur des tourelles). Chaque arme peut cibler n'importe quel vaisseau dans cet arc. Toutes ces attaques subissent un malus de -2.

Ciblage précis (Phase canonage)

Au niveau 12, vous pouvez effectuer une attaque extrêmement précise en dépensant 1 point de persévérance et en utilisant une arme de votre vaisseau contre une seule cible. Si l'attaque touche, et que les boucliers de ce quadrant du vaisseau ennemi sont épuisés avant votre attaque, vous infligez des dégâts critiques à un système déterminé aléatoirement. Si l'attaque devait normalement infliger des dégâts critiques, ses éventuels effets critiques s'appliquent également (ce qui signifie que

vosre attaque peut potentiellement infliger plusieurs dégâts critiques ; à chaque fois, déterminez normalement quel système est affecté).

Feu à volonté (Phase canonage, optimisation)

Vous pouvez utiliser jusqu'à deux armes du vaisseau quel que soit leur arc de tir. Chaque attaque est effectuée avec un malus de -4.

Tir (Phase canonage)

Vous pouvez utiliser une des armes de votre vaisseau. Si vous utilisez une arme installée dans une tourelle, vous pouvez cibler un vaisseau dans n'importe quel arc.

Les actions du pilote

En tant que pilote vous pouvez effectuer les actions suivantes en fonction de votre rang dans la compétence Pilotage. Ces actions ne peuvent être effectuées que durant la Phase manœuvre.

Figure acrobatique (Phase manœuvre, optimisation)

Vous pouvez tenter n'importe laquelle des figures acrobatiques décrites page 319. Reportez-vous à la description de ces manœuvres pour connaître le DD des tests de Pilotage requis et le résultat d'un test réussi ou raté.

Manœuvre (Phase manœuvre)

Vous déplacez votre vaisseau d'un nombre maximum d'hexagones égal à sa vitesse. Vous pouvez aussi tenter un test de Pilotage ($DD = 15 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau) pour réduire de 1 la distance à parcourir entre deux virages (minimum 0).

Pleine puissance (Phase manœuvre, optimisation)

Si vous avez au moins 6 rangs en Pilotage, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour déplacer votre vaisseau à $1,5 \times$ sa vitesse. Vous pouvez virer au cours de ce déplacement mais augmentez de 2 la distance entre chaque virage.

Propulsion (Phase manœuvre)

Vous déplacez votre vaisseau d'un nombre maximum d'hexagones égal à sa vitesse et vous pouvez virer librement en fonction de sa manœuvrabilité. Cette action ne nécessite pas de test de compétence.

Tactique audacieuse (Phase manœuvre)

Si vous avez un rang d'au moins 12 en Pilotage, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour tenter un test de Pilotage ($DD = 20 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau) afin d'effectuer des manœuvres complexes. Vous pouvez déplacer votre vaisseau d'un nombre maximum d'hexagones égal à sa vitesse ; vous pouvez virer au cours de ce déplacement mais en réduisant de 2 la distance entre chaque virage (minimum 0). Vous pouvez traverser des hexagones occupés par des appareils ennemis sans provoquer d'attaques d'opportunité. À la fin du déplacement de votre appareil, vous pouvez orienter votre vaisseau dans n'importe quelle direction. Si vous ratez ce test, vous vous déplacez comme si vous aviez effectué l'action propulsion (mais vous perdez tout de même votre point de persévérance).

Les actions de l'officier scientifique

En tant qu'officier scientifique vous pouvez effectuer les actions suivantes en fonction de votre rang dans la compétence Informatique. Ces actions ne peuvent être effectuées que durant la Phase manœuvre.

Amplification des contre-mesures (Phase manœuvre)

Si vous avez au moins 12 rangs en Informatique, vous pouvez tenter de tromper les systèmes de ciblage ennemis et ceux des projectiles autonomes en dépensant 1 point de persévérance et en tentant un jet



d'Informatique. Le DD est égal à $5 + 1,5 \times$ l'échelon du vaisseau ennemi + ses bonus de contre-mesures défensives (voir page 299). Si vous réussissez, les canonnières à bord du vaisseau ciblé lancent deux dés et prennent le moins bon résultat pour leurs tests de Canonage au cours de ce round (y compris les tests pour les armes autonomes).

Ciblage système (Phase manœuvre, optimisation)

Vous pouvez utiliser les détecteurs de votre vaisseau pour cibler un système précis sur un appareil ennemi. Cette action nécessite que votre vaisseau dispose de détecteurs opérationnels. Vous devez effectuer un test d'Informatique en appliquant les modificateurs des détecteurs. Le DD est égal à $5 + 1,5 \times$ l'échelon du vaisseau ennemi + ses bonus de contre-mesures défensives (voir page 299). Si vous réussissez, choisissez un système (réacteur, propulseurs, systèmes de survie, détecteurs ou armement). La prochaine attaque effectuée par votre vaisseau qui touche le bâtiment ennemi inflige un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel. Si cette attaque inflige des dégâts critiques, elle affecte le système choisi. Pour chaque autre éventuel dégât critique du à l'attaque, déterminez le système affecté normalement. Les détecteurs de votre vaisseau ne peuvent cibler qu'un seul système spécifique d'un vaisseau ennemi à la fois, bien que cette action puisse être utilisée pour cibler des systèmes sur plusieurs vaisseaux.

Rééquilibrage (Phase manœuvre)

Vous pouvez rééquilibrer les boucliers en redirigeant l'énergie d'un quadrant pour en protéger un autre. Avec un test réussi d'Informatique ($DD = 10 + 1,5 \times$ l'échelon de votre vaisseau), vous pouvez transférer des points de bouclier (PB) d'un quadrant vers un autre quadrant y compris vers un bouclier épuisé (après rééquilibrage, chaque bouclier doit avoir au moins 10 % du total actuel de points de boucliers). Vous pouvez aussi faire le total des PB de tous les boucliers restants et les répartir uniformément entre les quatre quadrants et attribuant les points en excès au quadrant de proue.

Scan (Phase manœuvre)

Vous pouvez utiliser les détecteurs de votre vaisseau pour scanner un appareil ennemi afin d'obtenir des informations. Cela nécessite que votre vaisseau dispose de détecteurs opérationnels (voir page 299). Vous devez tenter un test d'Informatique, en appliquant les modificateurs des détecteurs du vaisseau. Vous pouvez tenter ce test sans être formé. Le DD du test est égal à $5 + 1,5 \times$ l'échelon du vaisseau scanné + son bonus en contre-mesures défensives (voir page 299). Si ce test est réussi, vous obtenez la première information inconnue de la liste suivante. Par tranche de 5 points supérieure au DD du test, vous obtenez une information supplémentaire. D'autres tests permettent d'obtenir d'autres informations de la liste.

- 1. Informations de base :** le nombre de membres d'équipage vivants du vaisseau, la classification du vaisseau, sa taille, sa vitesse et sa manœuvrabilité.
- 2. Défenses :** CA, IV, points de vie maximum et actuels, points de bouclier maximum et actuels dans chaque quadrant et valeur d'UE du réacteur.
- 3. Armement :** des informations au sujet d'une arme, y compris son arc de tir et les dégâts qu'elle inflige, en commençant par l'arme qui consomme le plus d'UE. Continuez à donner des informations sur les armes jusqu'à ce que toutes celles dont dispose le vaisseau aient été révélées.
- 4. Chargement :** des informations sur les compartiments annexes du vaisseau et le chargement qu'il transporte.
- 5. Autre :** les autres caractéristiques du vaisseau.

Verrouillage (Phase manœuvre, optimisation)

Si vous avez au moins 6 rangs en Informatique, vous pouvez verrouiller les systèmes de ciblage de votre vaisseau sur un vaisseau ennemi. Vous devez dépenser 1 point de persévérance et tenter un test d'Informatique. Le DD est égal à $5 + 1,5 \times$ l'échelon du vaisseau ciblé + son bonus de contre-mesures défensives (voir page 299). Si vous réussissez, les canonnières de votre vaisseau bénéficient d'un bonus

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TÉLÉPORTATION ENTRE VAISSEAUX

Au cours d'un combat spatial, les vaisseaux se déplacent constamment, il est donc impossible qu'un PJ lance un sort avec le descripteur téléportation pour se rendre à bord d'un autre vaisseau. Même si le lanceur de sorts a vu l'intérieur du vaisseau ciblé, la vitesse relative entre deux appareils en mouvement implique que le lieu de destination a changé avant même que le lancement du sort ne soit terminé. Les PJ ne peuvent se téléporter qu'entre deux vaisseaux immobiles.

de +2 à leurs tests de Canonage contre cette cible pour le reste du round. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par round.

Les actions d'équipage restreint

Les actions d'équipage restreint sont des actions assistées par ordinateur qui permettent d'utiliser de manière limitée les fonctions d'un vaisseau s'il ne dispose pas de suffisamment de membres d'équipage pour occuper tous les rôles (par exemple, l'unique membre d'équipage à bord d'un vaisseau de taille TP peut toujours être le pilote mais en cas d'urgence il a besoin de pouvoir utiliser une des armes de son vaisseau). Vous pouvez effectuer une action d'équipage restreint quel que soit votre rôle actuel mais uniquement si aucune autre action n'a été effectuée au cours du round pour le rôle associé avec cette action d'équipage restreint. Ce type d'action ne peut être effectué qu'une seule fois par round et ne compte pas comme votre action du round.

Glisse (Phase manœuvre, restreint)

Votre vaisseau peut se déplacer de la moitié de sa vitesse. Il peut virer au cours de ce déplacement mais la distance entre deux virages est augmentée de 2. Vous pouvez ajouter votre rang dans la compétence Pilotage à la CA et à l'IV du vaisseau pour ce round. Vous ne pouvez effectuer cette action que si aucune autre action de pilote n'a été effectuée au cours de la Phase manœuvre (y compris glisse).

Tir à la volée (Phase canonage, restreint)

Vous pouvez utiliser une arme de votre vaisseau avec un malus de -2 au test de Canonage. Vous ne pouvez effectuer cette action que si aucune autre action de canonier n'a été effectuée au cours de la Phase de canonage (y compris tir à la volée).

CONCEVOIR DES RENCONTRES AVEC DES VAISSEAUX

D'un simple accrochage contre des pirates à une bataille spatiale massive, concevoir une rencontre dans l'espace qui soit amusante et équilibrée nécessite une bonne préparation de la part du MJ. Les PJ ne peuvent pas se contenter de simplement dépenser les crédits qu'ils ont durement gagnés entre deux rencontres pour améliorer leur vaisseau comme ils le feraient avec des équipements ordinaires. De plus, souvent en raison des circonstances de l'histoire, ils peuvent se retrouver à bord d'un vaisseau qui est significativement plus ou moins puissant que ce que laisse présager leur niveau moyen de groupe. Le MJ doit tenir compte de ces facteurs pour décider quel type d'ennemis ils vont affronter.

Défi

Un combat entre vaisseaux de même échelon est plus équilibré qu'un combat entre des adversaires ayant le même FP. Généralement, les PJ se trouvent tous à bord du même vaisseau au cours d'un combat ce qui signifie que si la bataille est perdue, ils peuvent être capturés ou tués. En conséquence, un combat spatial au cours duquel les PJ sont confrontés à un vaisseau de même échelon est très difficile. La plupart des rencontres doivent s'effectuer avec des vaisseaux d'un échelon inférieur. Basez-vous sur la table suivante.

DIFFICULTÉ

Facile
Moyenne
Difficile
Très difficile
Épique

ÉCHELON DU VAISSEAU ENNEMI

Échelon du vaisseau des PJ - 3
Échelon du vaisseau des PJ - 2
Échelon du vaisseau des PJ - 1
Échelon du vaisseau des PJ
Échelon du vaisseau des PJ + 1

Plusieurs vaisseaux

Si les PJ ont plus d'un vaisseau, basez-vous sur le vaisseau ayant l'échelon le plus élevé et ajoutez 1 à cette valeur pour chaque vaisseau supplémentaire qui est au plus à deux échelons de ce vaisseau. Si aucun n'est au moins à 2 échelons du vaisseau principal, additionnez les échelons de tous les autres vaisseaux et ajoutez 1 à la valeur de base si ce total est supérieur ou égal à l'échelon du vaisseau de base. Utilisez cette valeur modifiée pour déterminer la difficulté d'une rencontre. S'il y a plusieurs appareils ennemis, considérez chaque paire de vaisseaux du même échelon comme un seul vaisseau de cet échelon + 2 (et chaque trio comme un seul vaisseau de cet échelon + 3). S'il y a plusieurs vaisseaux avec un échelon différent, utilisez la même formule que pour les PJ. Par exemple, si l'ennemi dispose de trois vaisseaux d'échelon 1, un vaisseau d'échelon 4 et un vaisseau d'échelon 7, il s'agit d'un défi d'échelon 8.

Niveau de l'équipage

La plupart des rencontres spatiales s'effectuent entre des personnages ayant sensiblement le même niveau et les mêmes compétences quel que soit l'échelon du vaisseau à bord duquel ils se trouvent. S'il y a un écart important de niveau entre les combattants, augmentez ou réduisez la difficulté de la rencontre d'un échelon pour compenser. Dans tous les cas, les combats entre des équipages qui ont plus de 4 niveaux de différence doivent être évités.

En règle générale, les rangs de compétence d'un membre d'équipage PNJ sont égaux au FP du PNJ ou à l'échelon du vaisseau ennemi (minimum 1). Pour déterminer les modificateurs de compétence d'un membre d'équipage PNJ, décidez d'abord si ce PNJ a simplement un bon niveau dans sa compétence ou s'il la maîtrise. Généralement, un membre d'équipage sera un maître dans une compétence ; le reste de l'équipage aura un bon niveau de compétence. Le modificateur de compétence pour une compétence maîtrisée est égal à $9 + 1,5 \times$ le rang du PNJ dans cette compétence. Le modificateur de compétence pour une compétence de bon niveau est égal à $4 + 1,5 \times$ le rang du PNJ dans cette compétence. Vous pouvez aussi déterminer les rangs de compétences et les modificateurs des PNJ en utilisant les règles présentées dans les *Xéno-archives Starfinder*. Naturellement si vous avez les caractéristiques détaillées des membres d'équipage PNJ, vous devez utiliser les niveaux de compétence et les modificateurs qui y sont indiqués.

Expérience due aux combats spatiaux

Les PJ gagnent des points d'expérience (PX) en triomphant de vaisseaux ennemis. Pour déterminer ces PX, comparez la difficulté de la rencontre (voir Défi, ci-dessus) à la table 11-1 : Difficulté des rencontres page 390 pour déterminer à quel Facteur de puissance elle correspond. Trouvez ce FP sur la table 11-3 : récompense en PX (également page 390) pour trouver le gain en PX du groupe pour cette rencontre. Par exemple, supposons que les PJ ont un niveau moyen de groupe (NMG) de 10 et soient à bord d'un vaisseau d'échelon 10. Ils rencontrent et battent un vaisseau ennemi d'échelon 9. Comme l'échelon du vaisseau ennemi est égal à celui du vaisseau des PJ - 1, il s'agissait d'une rencontre difficile. En consultant la table 11-1 : Difficulté des rencontres, une rencontre difficile correspond à un FP de NMG+1, ce qui correspond à une rencontre avec un FP de 11. Les PJ doivent gagner un total de 12 800 PX.

EXEMPLE DE COMBAT SPATIAL

Crystal, le maître de jeu, mène une partie avec cinq joueurs. Linda joue **Rose-5**, un mécano androïde et l'ingénieur du vaisseau ; Adam interprète **Twitch**, un agent shirren dont les réflexes en font un parfait pilote ; Jessica joue **Elidu**, une émissaire humaine et le capitaine du vaisseau ; Chris interprète **Koranwa**, un mystique kasatha et l'officier scientifique du vaisseau ; enfin, LJ joue **Wothar**, un soldat nain qui est le canonier. À bord du vaisseau, l'Améthyste (un vaisseau de type Pionnier Kévolari ; voir page 311), ils viennent de quitter le Drift et découvrent qu'un nécroglisseur (voir page 306) de la Flotte Charogne se dirige vers eux.



Elidu



Koranwa



Rose-5



Twitch



Wothar



Le nécroglisseur se trouve à une distance de 15 hexagones derrière vous mais avec son design, il va rapidement vous rattraper. Votre vaisseau lui tourne le dos pour l'instant. Nous commençons le premier round avec la Phase d'ingénierie.



Rose-5 : puisque nos boucliers sont à pleine puissance et qu'aucun de nos systèmes n'est endommagé, j'utilise l'action transfert pour amplifier nos armes.

Puisque l'échelon du vaisseau des PJ est de 1, le DD du test d'Ingénierie pour cette action est de 11. Rose-5 lance 1D20 et ajoute son modificateur de +7 pour un total de 20. Une réussite ! Si n'importe quelle arme du vaisseau touche au cours de ce round, tout résultat de 1 obtenu avec les dés de dégâts sera considéré comme un 2.



Nous passons à la Phase manœuvre. Effectuez un test de Pilotage pour le vaisseau pendant que j'en effectue un pour le nécroglisseur.

Le MJ obtient un total de 13 pour le pilote du nécroglisseur tandis que Twitch obtient un total de 18.



Puisque le nécroglisseur a obtenu le moins bon résultat, il se déplace en premier. Je pense qu'il va se contenter de se rapprocher en utilisant une action propulsion et une vitesse de 12. Le nécroglisseur n'est plus désormais qu'à 3 hexagones derrière l'Améthyste.



Twitch : c'est bien trop près. Je tenterais bien des manœuvres évasives mais je vais m'assurer que ce cadavre volant reste à bonne distance.



Koranwa : avant de faire ça, laisse-moi essayer de cibler ses propulseurs. On peut peut-être le ralentir un peu.

Koranwa choisit l'action ciblage système. Le MJ l'informe qu'avec le bonus des contre-mesures défensives du nécroglisseur (+3), le DD est de 19 (même si l'échelon du nécroglisseur est de 1/2, un minimum de 1 est ajouté au DD pour l'échelon de la cible). Malheureusement, Koranwa obtient un piètre résultat et même avec son bonus de +7, il n'obtient qu'un 11.



Koranwa : ces vaisseaux osseux sont trop bizarres. Je n'arrive même pas à savoir où sont les propulseurs !



Twitch : Pas d'inquiétude. C'est à moi de jouer maintenant.

Twitch tente la figure acrobatique esquive et puisque le DD est de 11, avec un bonus de +8, il réussit facilement. L'Améthyste gagne un bonus

de +2 à sa CA et à son IV jusqu'au début du prochain round. Twitch fait aussi virer le vaisseau pour qu'il soit presque bord à bord avec le côté tribord de l'appareil ennemi.



Nous passons à la Phase canonage. Vous êtes parvenu à manœuvrer votre vaisseau pour qu'il soit hors de l'arc de proue du nécroglisseur mais il peut encore utiliser son gyrolaser pour tirer dans un arc adjacent avec un malus. Voyons voir ce que cela donne.

Le pilote du nécroglisseur doit choisir l'action d'équipage restreint tir à la volée pour pouvoir attaquer et prendre en compte le malus de son arme à arc étendu. Avec un modificateur final au test de Canonage de +1, le MJ n'a guère d'espoir que cela réussisse. Il a raison d'être sceptique car il obtient un total de 9 ce qui ne suffit pas contre la CA de 16 de l'Améthyste (en incluant les bonus de la figure acrobatique esquive).



Wothar : notre lance-missiles est installé dans une tourelle il peut donc faire feu dans n'importe quel arc ! Très bien, faisons en sorte que ce cadavre soit encore plus mort qu'il ne l'est déjà !



Elidu : attend une seconde, permets-moi de te motiver avec l'action encouragement. Hum. « Faisons en sorte que ce cadavre soit encore plus mort qu'il ne l'est déjà ! »

Elidu n'est pas très douée au canonage aussi elle tente un test de Diplomatie DD 15 en espérant accorder à Wothar un bonus. Elle obtient 12 au dé et avec son bonus de +7, elle réussit. Le canonier bénéficie d'un bonus de +2 à son propre jet.



Wothar : véritablement motivant, capitaine.

Le missile hautement explosif de l'Améthyste est une arme autonome, aussi Wothar cible l'IV du nécroglisseur pour son test de Canonage. Avec l'aide du capitaine, il a un modificateur à son test de Canonage de +6. Il obtient un 16 à son jet pour un total de 22. Le MJ lui indique qu'il a fait mouche ! Wothar lance 4d8 pour les dégâts et obtient un 1, un 3 et deux 5. Grâce à Rose-5, le 1 compte comme un 2 et il obtient donc un total de 15 points de dégâts. En fonction des positions relatives des vaisseaux, ces dégâts affectent le quadrant tribord du nécroglisseur. L'attaque épuise ses 2 points de bouclier et les 13 points de dégâts restants affectent sa structure. Le seuil critique du nécroglisseur est de 6, aussi il subit deux effets critiques ! Le MJ lance deux fois 1d100 et obtient 9 et 86 ce qui signifie que l'état de dysfonctionnement s'applique aux propulseurs et au système de survie du nécroglisseur.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



MAGIE ET SORTS

10



MAGIE ET
SORTS



MAGIE

Bien que la technologie et la magie soient inextricablement liées dans le jeu de rôle Starfinder, la magie utilise des règles spécifiques qui n'ont rien à voir avec celles qui régissent les machines. Dans ce chapitre, vous trouverez des explications sur la manière dont les sorts sont lancés, comment contrer et combiner les effets magiques, comment fonctionnent les pouvoirs spéciaux et à quoi correspondent les différents éléments indiqués dans la description des sorts [à partir de la page 340].

LANCER DES SORTS

Quand un personnage de Starfinder lance un sort, il canalise l'énergie magique latente qui imprègne l'univers, afin d'obtenir un effet spécifique et mesuré. Que vous interprétiez un mystique ou un technomancien, ou un personnage qui a obtenu la capacité de manipuler les énergies magiques d'une autre manière, lancer un sort suit un processus basique qui est décrit ci-dessous. Le lancement d'un sort a toujours des effets évidents que des créatures proches peuvent remarquer ; il n'est pas possible de lancer un sort en toute discrétion. Pour plus d'informations sur la manière de lancer un sort comme un pouvoir magique, voir Les pouvoirs magiques page 262.

Choisir un sort

La première chose à faire est de choisir quel sort lancer. Dans la description de votre classe, la partie consacrée aux sorts vous indique dans quelle liste vous pouvez faire votre choix, comment déterminer le nombre de sorts que vous connaissez et à quels niveaux vous pouvez en apprendre de nouveaux. Vous pouvez aussi apprendre des sorts à partir d'une autre source et, dans ce cas, pour cette source seront spécifiées toutes les informations dont vous avez besoin.

Quand vous lancez un sort, vous pouvez choisir l'un de ceux que vous connaissez tant que vous êtes capable d'en utiliser un de ce niveau ou d'un niveau supérieur. Chaque jour, vous pouvez lancer un certain nombre de sorts d'un niveau donné (vos « emplacements de sort »), mais vous pouvez lancer de nouveau le même sort si vous n'avez pas atteint votre limite. Pour plus d'informations sur la manière de choisir les sorts auxquels votre personnage a accès, consultez la partie qui leur est consacrée dans la description de votre classe.

Niveau de sort, niveau de lanceur de sorts et emplacements de sorts

Une fois que vous avez choisi un sort à lancer, notez son niveau puis déterminez le niveau de lanceur de sorts auquel vous l'utilisez. Le niveau d'un sort détermine à partir de quel niveau dans votre classe vous pouvez le lancer. Dans le cas des sorts à niveau variable, le niveau du sort déterminera ses effets exacts (voir Les sorts à niveau variable, ci-dessous). D'un autre côté, le niveau de lanceur de sorts auquel vous utilisez ce sortilège détermine de nombreux aspects de son fonctionnement, ce qui inclut souvent sa durée et sa portée. Dans le chapitre suivant, vous trouverez des précisions sur la différenciation entre le niveau du sort et le niveau du lanceur de sorts.

Certaines règles de ce chapitre peuvent faire référence aux emplacements de sorts. Le nombre d'emplacements de sorts d'un niveau donné dont vous disposez correspond au nombre de sorts de ce niveau

que vous pouvez utiliser chaque jour (pour plus de détails sur la manière dont vous récupérez vos emplacements de sorts quotidiens, voir Réutiliser les pouvoirs et les sorts dont l'utilisation quotidienne est limitée, page 262).

Quand les règles indiquent que vous devez avoir un emplacement de sort, cela signifie que vous ne devez pas avoir utilisé tous les sorts de ce niveau dont vous disposez chaque jour. Quand les règles indiquent que vous perdez un emplacement de sort ou qu'un sort échoue, cela signifie que vous avez dépensé un des sorts de ce niveau auquel vous avez accès chaque jour.

Le niveau de sort

Le niveau d'un sort est une estimation de sa puissance relative. Ce niveau est indiqué dans la description à droite de l'icône correspondant à la catégorie du sort et il peut varier en fonction des classes. Par exemple, il est possible qu'un sort soit de niveau 2 pour un mystique et de niveau 3 pour un technomancien. Dans certains cas, pour le niveau d'un sort est indiqué « — ». Cela signifie que vous devez accéder à ce sort grâce à une aptitude de classe et que vous ne pouvez l'ajouter à votre liste de sorts connus par le processus normal d'apprentissage.

Contrairement à votre niveau de lanceur de sorts, que vous pouvez toujours choisir de réduire, le niveau d'un sort ne change jamais à moins qu'il ne s'agisse d'un sort à niveau variable.

Les sorts à niveau variable

Un sort à niveau variable est un sort qui a différents effets en fonction de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour le lancer. Dans la description de ce type de sorts est indiquée une plage de niveaux (« 1-6 » par exemple) ainsi que la manière dont ses effets sont modifiés en fonction de ses différents niveaux d'utilisation.

Quand vous apprenez un sort qui peut être lancé à différents niveaux, vous gagnez la capacité de l'utiliser au plus haut niveau de sort auquel vous avez accès et aux niveaux inférieurs. Par exemple, Keskodai est un mystique de niveau 9 avec le sort *guérison mystique* (qui est un sort à niveau variable qui peut être lancé avec un niveau de sort allant de 1 à 6) en tant que sort connu de second niveau. Quand Keskodai choisit de lancer *guérison mystique*, il peut l'utiliser en tant que sort de niveau 1 ou de niveau 2. Son niveau de lanceur de sorts est toujours de niveau 9, quel que soit le niveau de sort auquel il le lance. Keskodai ne peut pas lancer *guérison mystique* en tant que sort de niveau 0 (puisque'il n'existe pas de version de ce sort au niveau 0) ou en tant que sort de niveau 3 (puisque'il ne connaît pas *guérison mystique* en tant que sort de niveau 3). Les effets de *guérison mystique* quand Keskodai le lance sont détaillés dans la description du sort et dépendent du niveau auquel il a choisi de l'utiliser.

Si vous connaissez un sort à niveau variable et que, plus tard, vous le sélectionnez encore une fois en tant que sort connu de plus haut niveau, vous pouvez immédiatement choisir un nouveau sort connu pour remplacer la version de niveau inférieur de ce sort à niveau variable. Par exemple, quand Keskodai devient mystique de niveau 10, il choisit *guérison mystique* en tant que sort connu de niveau 4. De plus, il choisit immédiatement un nouveau sort connu de niveau 2 pour remplacer la version de niveau 2 de *guérison mystique*. Il peut désormais lancer ce sort comme un sort de niveau 1, 2, 3 ou 4.

Le niveau de lanceur de sorts

Votre niveau de lanceur de sorts (ou NLS) représente votre aptitude à lancer les sorts que vous connaissez et il est égal au total de vos niveaux dans des classes de lanceur de sorts. Pour les personnages n'ayant qu'une seule classe de lanceur de sorts, leur NLS est donc égal à leur niveau. Vous pouvez lancer un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur mais le niveau que vous choisissez doit être suffisamment élevé pour que vous puissiez le lancer et toutes les caractéristiques dépendantes du niveau doivent être déterminées en se basant sur ce même NLS. Si vous souhaitez lancer votre sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur à la normale, vous devez le décider avant de prendre toute autre décision sur les effets de ce sort. Une fois lancé, ses effets seront déterminés en fonction du NLS choisi. Bon nombre des effets d'un sort sont basés sur le niveau de lanceur de sorts.

Dans le cas où une aptitude de classe, ou un pouvoir spécial, modifie votre niveau de lanceur de sorts, cette modification s'applique non seulement aux effets basés sur le NLS (comme la durée, la portée et les dégâts infligés) mais aussi à tout test de NLS que vous devez effectuer (voir ci-dessous) et aux DD basés sur le niveau de lanceur de sorts (comme le DD pour dissiper vos sorts).

Les tests de niveau de lanceur de sorts

Parfois, les règles vous obligent à effectuer un test de niveau de lanceur de sorts. Pour l'effectuer (pour, par exemple, surmonter la résistance à la magie d'une créature), lancez 1d20 et ajoutez votre niveau de lanceur de sorts.

Concentration et sorts interrompus

Pour réussir à lancer un sort, vous devez vous concentrer. La durée de cette concentration est spécifiée avec l'élément temps d'incantation de la description du sort. Vos adversaires peuvent interrompre votre concentration de différentes manières, comme cela est expliqué ci-dessous.

La concentration requise pour lancer un sort est suffisante pour que vous baissiez temporairement votre garde. Si un adversaire menace la case où vous vous trouvez, lancer un sort provoque une attaque d'opportunité à moins que le sort ne précise le contraire. Pour plus d'informations sur les attaques d'opportunité, voir page 248.

Normalement, vous pouvez vous concentrer même dans une situation qui peut être source de distraction. Mais, si vous lancez un sort et que vous subissez des dégâts à cause d'une attaque contre votre CA, ou à cause d'un effet de zone contre lequel vous avez raté votre jet de sauvegarde, le sort échoue.

Vous courez le plus grand risque de subir des dégâts quand le temps d'incantation d'un sort est d'au moins 1 round, quand vous provoquez une attaque d'opportunité ou quand un adversaire a préparé une action pour vous attaquer quand vous commencez votre incantation. Cependant, vos sorts ne sont pas interrompus si vous subissez des dégâts continus (comme lorsque vous saignez ou que vous êtes en feu).

Si vous tentez de lancer un sort sans respecter ses conditions d'utilisation, il échoue.

Par exemple, si vous tentez de lancer un sort qui cible un humanoïde sur une créature qui n'est pas un humanoïde, le sort échoue.

Se concentrer dans des environnements difficiles

Si vous tentez de lancer un sort dans des conditions environnementales qui rendent le lancement du sort impossible, le sort échoue. En règle générale, vous pouvez lancer un sort s'il fait mauvais temps ou si votre vaisseau effectue des manœuvres délicates mais, à la discrétion du MJ, si vous êtes soumis à des déplacements violents (comme un tremblement de terre) ou à un phénomène météorologique très puissant (comme un ouragan), vous ne pouvez pas vous concentrer pour lancer le sort. Pour plus d'informations sur les environnements et sur leurs effets en termes de règles, voir page 394.

Les effets d'un sort

Pour des détails sur la portée d'un sort, sur les cibles affectées et autres spécificités liées aux mécanismes de jeu, voir la description des sorts pages 340-385, où sont décrits ces éléments. Une fois que vous savez quelles créatures (ou quels objets, quelles zones) sont affectées et si oui ou non elles ont réussi leur jet de sauvegarde (si elles avaient la possibilité d'en faire un), vous pouvez appliquer les effets du sort. Ces effets varient selon les écoles de magie qui sont également présentées dans Écoles et descripteurs page 333.

De nombreux effets communs sont décrits dans Définir les effets à partir de la page 268.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Les attaques

Certaines descriptions de sorts font référence à une action d'attaque. Toutes les actions offensives de combat, même celles qui n'infligent pas de dégâts à un adversaire, sont considérées comme des attaques. À chaque fois que vous avez besoin d'effectuer un jet d'attaque pour déterminer si votre sort a touché ou non la cible, on considère que vous effectuez une attaque.

Même un effet qui est inoffensif ou bénéfique pour certaines créatures compte comme une attaque s'il peut être considéré comme offensif contre une des créatures affectées. Les sorts qui infligent des dégâts, ceux auxquels des adversaires peuvent tenter de résister avec des jets de sauvegarde (et qui ne sont pas inoffensifs) et les sorts qui nuisent ou entravent leurs cibles sont des attaques.

Ramener les morts à la vie

La magie et la technologie peuvent permettre de ramener à la vie des créatures qui ont été tuées. Ressusciter une créature nécessite de récupérer magiquement son âme et de la ramener dans son corps.

Empêcher un retour à la vie : les ennemis peuvent faire en sorte qu'il soit plus difficile de ressusciter un personnage en utilisant des moyens magiques conventionnels. Garder avec soi le corps d'un individu décédé, par exemple, empêche d'autres personnes d'utiliser *rappel à la vie* pour ressusciter le personnage tué. De plus, trouver un moyen de capturer l'âme de la créature tuée empêche toute forme de résurrection tant que cette âme n'a pas été libérée, puisque le sort de *retour à la vie* et des magies similaires fonctionnent en ramenant l'âme dans le corps du défunt.

Niveaux négatifs : toute créature ramenée à la vie par *rappel à la vie* gagne généralement 2 niveaux négatifs permanents (voir page 252 pour plus d'informations sur la manière dont fonctionnent les niveaux négatifs). Ces niveaux agissent comme un malus pour la plupart des jets jusqu'à ce qu'on puisse s'en débarrasser avec des sorts comme *restauration*.

Il y a une exception à cette règle, cependant. Si au moment de sa mort le personnage était de niveau 1 ou 2 (ou avec un FP maximum de 2 pour un monstre), au lieu de gagner des niveaux négatifs, la Constitution de ce personnage est réduite de 2 points de manière permanente (ou son modificateur de Constitution est réduit de 1 point pour un monstre).

Ressusciter une créature contre sa volonté : une âme ne peut être ramenée à la vie si elle refuse de l'être. Une âme connaît automatiquement l'alignement et la divinité (s'il en a une) du personnage qui tente de la rappeler, ce qui peut justifier le fait qu'elle refuse la résurrection.

COMBINER DES EFFETS MAGIQUES

Les sorts et effets magiques fonctionnent généralement comme indiqué dans leur description, et ce, même si d'autres effets agissent simultanément dans la même zone ou sur le même individu. Un sort n'est jamais affecté par un autre, sauf dans des cas très particuliers. Quand un sort en affecte un autre de quelque façon que ce soit, la description le précise toujours. Il faut tout de même tenir compte de plusieurs règles quand divers sorts ou effets magiques fonctionnent au même endroit.

Les effets dupliqués

À quelques rares exceptions près, les sorts qui confèrent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, ne se cumulent pas entre eux si des effets multiples affectent le même attribut. En règle générale, deux bonus du même type ne se cumulent

jamais, même s'ils proviennent de sorts différents ou d'effets autres que des sorts (voir Les bonus page 266).

Cependant, les dégâts de sorts multiples qui en infligent sont toujours cumulatifs.

Effets multiples de contrôle mental

Il arrive qu'un effet magique de contrôle mental en rende un autre inutile, comme un sort qui empêche sa victime d'agir. Par exemple, si une créature sous l'effet d'un sort d'*immobilisation de personne* est sujette à un sort de *domination*, elle ne peut recevoir pour instruction de se déplacer puisque le sort d'*immobilisation de personne* l'en empêche.

Les effets de contrôle mental qui ne privent pas la cible de sa capacité d'action n'interfèrent généralement pas les uns avec les autres. Quand une créature se retrouve sous le contrôle d'au moins deux créatures, elle fait de son mieux pour obéir, à condition que les instructions qu'elle reçoit de part et d'autre le lui permettent. Si elle reçoit simultanément des ordres contradictoires, les contrôleurs rivaux doivent faire un test opposé de Charisme pour déterminer à qui la cible obéit.

Puissances différentes

Dans le cas où au moins deux sorts ou effets similaires fonctionnent dans la même zone ou sur la même cible, mais à des intensités différentes (un sort octroyant résistance au feu 5 et un autre accordant résistance au feu 10, par exemple), seul le plus puissant fonctionne. Si un sort précédemment lancé dure plus longtemps qu'un sort plus récent produisant le même effet de façon plus puissante, et que ce dernier prend fin, les effets du premier sort redeviennent actifs jusqu'à la fin de sa durée.

Contrer et annuler

Certains sorts peuvent être utilisés pour contrer d'autres sorts spécifiques comme cela est indiqué dans leur description. Par exemple, vous pouvez utiliser *lenteur* pour contrer le lancement du sort *rapidité*. Cela fonctionne exactement comme l'effet de contre du sort de *dissipation de la magie* (voir page 351), sauf que vous n'avez pas besoin de tenter un test de niveau de lanceur de sorts ; si la cible est à portée, le sort est immédiatement contré et échoue. Souvent, il est noté pour ces sorts qu'ils s'annulent réciproquement. Cela signifie que si on réussit à lancer un des sorts sur une cible sous les effets de l'autre sort, les deux s'annulent et la cible n'est plus soumise aux effets ni de l'un ni de l'autre.

LES POUVOIRS SPÉCIAUX

Plusieurs classes et créatures peuvent acquérir des pouvoirs spéciaux, dont bon nombre fonctionnent comme des sorts. Un pouvoir spécial peut être magique, surnaturel ou extraordinaire. Voir Les pouvoirs spéciaux page 262 pour plus d'informations.

PRÉSENTATION DES SORTS

La description des sorts dans Starfinder est présentée selon un format standard comme cela est illustré par l'exemple de la page 333. Chaque catégorie d'information dans cette description est expliquée dans la section appropriée qui suit l'exemple (ainsi que les références pour des informations plus détaillées). Tous les sorts de Starfinder n'ont pas tous les éléments en gras présentés dans l'exemple, éléments qui ont été inclus dans ce dernier pour qu'il soit exhaustif sur le sujet. L'exemple contient également certains termes employés pour chaque élément ou un résumé de ce qu'on y trouve généralement.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

Sorts de Mystique



Sorts de Technomancien

NOM DU SORT 0-6 0-6**École** type de magie [descripteur]**Temps d'incantation** action ou durée**Portée** personnelle, contact, ou une distance spécifiée**Zone d'effet** espace (M)**Effet** l'effet mécanique du sort (s'il n'affecte ni une zone, ni des cibles)**Cibles** une ou plusieurs créatures**Durée** rounds, minutes ou heures (R)**Jet de sauvegarde** aucun, partiel ou annule ; **Résistance à la magie** oui ou non

Les effets du sort sont décrits ici.

Nom du sort

La première ligne de chaque description de sort indique le nom sous lequel il est le plus communément connu. Le nom d'un sort indique généralement quel effet il génère ou comment il altère une zone ou des cibles.

Niveau du sort

Le niveau de sort pour chaque classe qui peut l'utiliser (généralement un chiffre entre 0 et 6 qui indique la puissance relative du sort) est indiqué à droite de chaque icône de classe. Pour les sorts à niveau

variable, il est indiqué une plage de niveaux. Voir Le niveau de sort et Les sorts à niveau variable page 330 pour plus de détails.

Écoles et descripteurs

Sous le nom du sort est indiqué à quelle école de magie il appartient. Presque tous les sorts dans Starfinder appartiennent à une des huit écoles de magie. Une école est un ensemble de sorts qui ont un lien entre eux et qui fonctionnent de manière similaire. Dans de rares cas, un sort peut puiser sa puissance dans toutes les écoles de magie. Dans ce cas, l'école indiquée pour ce sort est « Universelle ».

De nombreux sorts ont au moins un descripteur qui peut modifier la manière dont ils interagissent avec d'autres magies et effets. Certains descripteurs ont des règles spécifiques qui leur sont associées. Voir Descripteurs page 269 pour plus d'informations.

Abjuration

Les abjurations sont des sorts de protection. Si un sort d'abjuration génère une barrière que ne peuvent franchir certains types de créatures, cette barrière ne peut être utilisée pour pousser ces créatures. Si vous tentez de pousser la barrière contre ces créatures, vous sentez qu'une pression s'exerce contre elle. Si vous continuez à forcer sur la barrière, le sort se dissipe même si sa durée normale n'est pas épuisée.

Divination

Les sorts de divination permettent de retrouver des secrets oubliés depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de déjouer les effets des sorts trompeurs. La plupart du temps, il est vain de tenter d'obtenir des informations au sujet d'événements qui se sont déroulés au cours de la Faille en ayant recours à la magie divinatoire.

Enchantement

Les enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influer sur leur comportement. Les enchantements sont des sorts mentaux et ils ont ce descripteur. La plupart des enchantements sont soit des sorts de charme, soit des sorts de coercition et ont ces descripteurs. Voir Descripteurs page 269 pour plus d'informations.

Évocation

Les sorts d'évocation manipulent l'énergie magique ou puisent dans une source de puissance invisible pour obtenir le résultat désiré. L'évocation se sert de la magie pour créer quelque chose à partir de rien. La plupart de ces sorts sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils provoquent d'importants dégâts. Ils produisent souvent des effets qui se manifestent sous forme de différents types d'énergie, ou sous la forme d'un type d'énergie au choix du lanceur de sorts, comme cela est indiqué dans leur description.

Illusion

Les illusions trompent les sens et l'esprit. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas, à ne pas voir ce qui est là, à entendre des bruits fictifs ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Par défaut, les illusions engendrent des stimuli sensoriels assez semblables à ceux des hologrammes.

Ne pas croire à une illusion : en règle générale, les créatures confrontées à une illusion n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour l'identifier pour ce qu'elle est à moins de l'étudier attentivement ou d'interagir avec elle d'une manière ou d'une autre. Cela nécessite généralement d'utiliser au moins une action de mouvement à se concentrer sur l'illusion.

Une créature qui réussit son jet de sauvegarde peut constater que ce n'est effectivement qu'une illusion (mais elle continue à voir les contours translucides de l'illusion visuelle). Si le personnage rate son jet de sauvegarde, il ne se rend compte de rien. Quelqu'un qui a la preuve que l'illusion n'est pas réelle n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde. Si l'une des personnes présentes prend conscience de l'illusion et en informe ses compagnons, ces derniers peuvent effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de +4.

Invocation

Les sorts d'invocation permettent de faire apparaître des créatures, des objets ou de l'énergie (ce qui inclut potentiellement de l'énergie curative) ou de les transporter vers d'autres endroits. Ce qui est invoqué doit arriver dans un espace dégagé sur une surface capable de le supporter. L'objet ou la créature ne peut apparaître à l'intérieur d'un autre objet ou d'une autre créature. Ce qui est invoqué apparaît dans la limite de la portée du sort mais une fois matérialisé il n'est pas nécessaire qu'il reste dans les limites de cette portée.

Nécromancie

Les sorts de nécromancie manipulent la puissance de la mort, de la non-vie et des énergies vitales. La nécromancie regroupe notamment les sorts permettant de créer des créatures mortes-vivantes.

Transmutation

Les sorts de transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition.

Temps d'incantation

La plupart des sorts ont un temps d'incantation d'une action simple. Certains exigent un round ou plus, alors que certains

pouvoirs spéciaux puissants permettent de lancer un sort avec une action de mouvement. Quelques sorts réactifs peuvent être lancés en réaction mais ils sont généralement assez limités, à l'instar du sort de niveau 1, *vol* qui peut être utilisé en réaction.

Quand vous commencez l'incantation d'un sort qui prend au moins 1 round à lancer, vous devez maintenir votre concentration à partir du round en cours jusqu'à l'instant qui précède votre tour du prochain round (au moins). Si vous êtes déconcentré ou que vous effectuez une autre action (même une réaction) avant la fin de l'incantation, le sort échoue.

Toutes les décisions liées au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, etc.) sont prises au moment où il est lancé.

1 round : Un sort dont le temps d'incantation exige 1 round entier correspond à une action complexe. Il prend effet au round suivant l'incantation, juste avant le début de votre tour. Une fois que vous avez lancé le sort, vous pouvez agir normalement.

1 minute : Un sort dont le temps d'incantation exige 1 minute prend effet juste avant votre tour 1 minute plus tard (et pour chacun de ces dix rounds, l'incantation est une action complexe, de la même façon que pour les temps d'incantation prenant un round entier). Ces actions doivent être consécutives et ininterrompues sous peine de voir le sort échouer.

Portée

La portée d'un sort, donnée dans sa description, indique quelle distance il peut atteindre. Pour plus d'informations sur les portées, voir La portée page 271.

Zone d'effet, effet et cible

Quand le sort que vous avez lancé se manifeste, vous devez choisir, selon sa nature, ce que ce sort va affecter ou quel sera le point d'origine de cet effet. La description d'un sort précise sa zone d'effet, ses effets ou ses cibles.

Les cibles

Certains sorts fonctionnent sur une ou plusieurs cibles. Vous lancez ces sorts sur des créatures ou des objets, comme indiqué dans leur description. Vous devez pouvoir voir ou toucher la cible (à moins que le sort ne nécessite un jet d'attaque ; voir Sorts avec des jets d'attaque, ci-dessous), après quoi il vous faut la choisir précisément. Vous n'avez pas besoin de choisir votre cible avant la fin de l'incantation.

Si vous êtes la cible de votre sort (ce qui est le cas pour les sorts ayant une portée personnelle), vous n'effectuez pas de jet de sauvegarde et la résistance à la magie ne s'applique pas, ce qui explique que ces deux facteurs n'apparaissent pas dans la description de ces sorts.

Certains sorts affectent des sujets uniquement consentants ou inconscients. Une créature peut se déclarer volontaire à n'importe quel moment (même en étant prise au dépourvu ou si ce n'est pas son tour). Les personnages conscients mais immobiles ou sans défense peuvent toujours refuser d'être consentants.

De nombreux sorts affectent des « créatures vivantes », ce qui signifie toutes les créatures à l'exception des créatures artificielles et des morts-vivants (les êtres conçus artificiellement qui n'entrent dans aucune de ces deux dernières catégories sont considérés comme des créatures vivantes pour cette règle). Les cibles dans la zone d'effet du sort qui ne sont pas du type approprié ne comptent pas pour le nombre de créatures affectées.

D'autres sorts vous permettent de prendre pour cibles d'autres catégories de créatures ou d'objets comme les créatures artificielles, les cadavres ou les objets. Cela fonctionne comme si vous preniez

pour cible une créature et la résistance à la magie de la cible, si elle en est dotée, s'applique. Voir page 265 pour plus de détails.

Certains sorts permettent de rediriger l'effet vers de nouvelles cibles ou zones d'effet une fois l'incantation terminée. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Sorts avec jets d'attaque : certains sorts nécessitent un jet d'attaque pour toucher. Pour ces sorts, vous n'avez pas besoin d'une ligne de vue sur la cible mais vous avez toujours besoin de la ligne d'effet (voir page 271). À l'instar des armes, on peut obtenir un coup critique avec ces sorts et donc infliger le double de dégâts. Si un de ces sorts a une durée, cela fait référence à la durée de l'effet provoqué par l'attaque, pas à celle de l'attaque en elle-même.

L'effet

Certains sorts créent ou font apparaître des choses plutôt que d'affecter des éléments déjà présents. Vous devez choisir l'endroit où les objets ou créatures sont censés apparaître, soit en regardant cet endroit, soit en l'indiquant avec précision. La portée détermine la distance maximale à laquelle le sort prend effet mais, s'il provoque un effet mobile, cet effet pourra ensuite se déplacer sans tenir compte des limites de portée du sort. Pour plus de clarté, certains sorts précisent le type ou le volume de l'effet créé avec un facteur Effet distinct.

La zone d'effet

Certains sorts affectent une zone entière. Parfois, leur description définit précisément la zone d'effet mais, la plupart du temps, celle-ci est décrite comme étant un rayonnement, une émanation ou une étendue et comme étant un cône, un cylindre, une ligne ou une sphère (voir page 268). Une zone d'effet peut aussi être modulable, ce qui est indiqué avec un « (M) » après la zone d'effet indiquée.

Quelle que soit la forme que prend la zone d'effet, vous choisissez son point d'origine. Vous n'avez pas d'autres moyens de contrôler quelles créatures et quels objets seront affectés par le sort ; ce dernier affectera toutes les cibles valides dans la zone. Pour savoir si une créature se trouve ou non dans la zone concernée, comptez la distance en cases à partir du point d'origine, comme vous le faites pour un déplacement ou pour calculer la portée d'une attaque à distance. La seule différence, c'est qu'au lieu de compter du centre d'une case jusqu'au centre de la suivante, vous comptez d'intersection en intersection.

Vous pouvez compter les cases en diagonale mais n'oubliez pas qu'une diagonale sur deux compte pour 2 cases. Si le bord le plus éloigné d'une case se trouve dans la zone d'effet, tout ce qui se trouve dans cette case est affecté par le sort. Par contre, si l'effet ne touche que le bord le plus proche de la case, le sort n'affecte rien de ce qui se trouve dedans.

Autre : un sort peut avoir une zone d'effet unique comme cela est spécifié dans sa description.

Durée

L'entrée « Durée » du sort indique combien de temps perdure son énergie magique. Un sort peut aussi être révoqué, ce qui est indiqué par un (R) après la durée indiquée. Pour plus d'informations, voir La durée page 270.

Zones d'effet, effets et cibles : si le sort affecte directement des créatures, il les accompagne jusqu'au terme de sa durée. S'il génère un effet, celui-ci persiste pendant toute la durée indiquée. L'effet peut se déplacer ou rester fixe. Il se peut qu'il soit dissipé avant la fin de la durée indiquée. Si le sort affecte une zone, il se cantonne à cette

zone pendant toute sa durée. Les créatures entrant dans la zone sont aussitôt affectées et ne le sont plus dès qu'elles en sortent

Jets de sauvegarde

La plupart des sorts offensifs s'accompagnent généralement d'un jet de sauvegarde permettant à la cible d'éviter tout ou partie des effets. La ligne « Jet de sauvegarde » indique le type de jet de sauvegarde à effectuer (un jet de Vigueur, de Réflexes ou de Volonté) et la manière dont il fonctionne contre le sort, y compris pour les objets et les effets inoffensifs. Le plus souvent, un jet de sauvegarde réussi annule les effets d'un sort, réduit de moitié les dégâts provoqués, permet à une créature de ne subir que des effets partiels ou permet de ne pas croire à un effet d'illusion (voir Illusion, page 334). La section consacrée aux sorts de votre classe décrit comment calculer les jets de sauvegarde contre vos sorts. Pour plus d'informations sur les jets de sauvegarde, voir page 241.

Résistance à la magie

La résistance à la magie, souvent abrégée RM, est une capacité défensive particulière que possèdent de nombreuses créatures, qui agit comme la CA mais contre les attaques magiques. Si vous prenez pour cible une créature qui bénéficie d'une résistance à la magie, vous devez effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + NLS) ; si le résultat est supérieur ou égal à la résistance à la magie de la cible, le sort l'affecte.

La ligne « Résistance à la magie » et la description du sort indiquent si la résistance à la magie de la créature la protège. Dans la plupart des cas, cette résistance s'applique uniquement si la créature est directement prise pour cible, pas quand elle entre dans la zone d'effet d'un sort existant.

Sur cette ligne, les termes « objet » et « inoffensif » ont le même sens que pour les jets de sauvegarde (voir page 241). Une créature possédant une certaine résistance à la magie doit volontairement choisir d'abaisser sa résistance à la magie (une action simple) afin d'être affectée par le sort sans que son lanceur soit contraint de faire un test de lanceur de sorts.

Pour plus d'informations sur la résistance à la magie, voir page 265.

Description

Cette partie décrit les effets et le fonctionnement du sort. Si l'une des lignes précédentes porte la mention « voir texte », c'est ici que se trouve cette explication.

LISTES DE SORTS

Les lanceurs de sorts dans Starfinder ont accès à des dizaines de sorts. Vous trouverez ici, les listes de sorts accessibles aux mystiques et aux technomanciens. Un sort suivi de l'exposant « P » (P), indique qu'il est nécessaire de dépenser des points de persévérance pour le lancer.

Ordre de présentation : dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une catégorie de sorts particulière.

Niveau de lanceur de sorts : la puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui l'utilise, ce qui correspond au niveau de la classe du lanceur. Une créature a généralement un niveau de lanceur de sorts égal à son FP (niveau 1 si une créature a un FP inférieur à 1). Dans la description des sorts, le terme « niveau » dans les courtes descriptions qui suivent désigne généralement le niveau de lanceur de sorts.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



SORTS DE MYSTIQUE

NIVEAU 0

Détection de la magie : Détecte les sorts et les objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection des affections : permet de déterminer si une créature ou un objet est empoisonné, malade, maudit ou s'il souffre d'un état similaire.

Fatigue : la créature touchée est fatiguée.

Hébètement : une créature humanoïde avec un FP 3 ou inférieur est hébétée.

Main psychocinétique : déplace par télékinésie un objet de volume 1 ou inférieur.

Message télépathique : permet d'envoyer un bref message télépathique et d'entendre de simples réponses télépathiques.

Murmures d'outre-tombe : force un cadavre à parler.

Projectile télékinésique : projette un objet par télékinésie et inflige 1d6 points de dégâts à la cible et à l'objet.

Son imaginaire : génère des sons imaginaires.

Sort symbolique : permet de générer de simples effets magiques.

Stabilisation : permet de stabiliser une créature mourante.

NIVEAU 1

Armure réfléchissante : une enveloppe d'énergie mystique qui peut renvoyer des dégâts à un adversaire.

Assaut mental : attaque mentale qui inflige 2d10 points de dégâts à une cible.

Bulle de vie : enveloppe les créatures ciblées d'une atmosphère supportable.

Charme-personne : persuade une créature humanoïde qu'elle est votre alliée.

Confusion mineure : une créature vivante est confuse pendant 1 round.

Déguisement : modifie votre apparence.

Détection des pensées : permet « d'écouter » les pensées superficielles.

Détection des radiations : détecte les radiations dans un rayon de 36 m.

Feu follet de compagnie : engendre un feu follet qui émet de la lumière et distraie un ennemi.

Guérison mystique : soigne une créature vivante d'un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de Sagesse.

Identification : bonus de +10 pour identifier des objets magiques ou technologiques.

Injonction : une créature obéit à un ordre pendant 1 round.

Lien mental : communique instantanément et télépathiquement des informations à une créature.

Neutralisation d'état mineur : annule un état néfaste mineur qui affecte une créature.

Partage de la langue : la cible comprend les langages choisis.

Sens aiguisés : la cible bénéficie de vision nocturne et d'un bonus de +2 à ses tests de Perception.

Terreur : effraie une créature vivante dont le FP est de 4 ou moins pendant 1d4 rounds.

NIVEAU 2

Assaut mental : attaque mentale qui inflige 4d10 points de dégâts à une cible.

Augure^P : permet de savoir si une action sera bénéfique ou pas.

Contrôle mineur des morts-vivants : les créatures mortes-vivantes vous obéissent.

Détection de l'invisibilité : permet de voir les créatures et les objets invisibles.

Guérison mystique : soigne une créature vivante d'un nombre de points de vie égal à 3d8 + votre modificateur de Sagesse.

Hébètement de monstre : la créature vivante ciblée avec un FP de 5 ou moins est hébétée.

Immobilisation de personne : paralyse un humanoïde.

Infliger la souffrance : la douleur inflige à une cible un malus de -2 aux tests de caractéristiques, aux jets d'attaque et aux tests de compétence.

Nappe de brouillard : une brume qui gêne la visibilité.

Neutralisation d'état : annule un état néfaste moyen qui affecte une créature.

Pattes d'araignée : permet de grimper aux murs et aux plafonds.

Projection de disque de force : le disque inflige 3d6 points de dégâts de force à une cible puis ricoche sur d'autres cibles et inflige 2d6 points de dégâts de force.

Projection de force : les créatures prises dans le cône subissent 2d6 points de dégâts de Force et sont bousculées.

Protection d'autrui^P : vous subissez la moitié des dégâts à la place de la cible.

Rapport : surveille l'état et la position de vos alliés.

Restauration partielle : dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Terreur : permet d'effrayer plusieurs créatures avec un FP de 4 ou moins pendant 1 mn.

Vision dans le noir : permet de voir à 18 m dans les ténèbres totales.

Zone de vérité : Les créatures à portée ne peuvent mentir.

NIVEAU 3

Armure de résistance mineure : octroie RD 5/– ou résistance aux énergies 5 contre deux types d'énergie.

Assaut mental : attaque mentale qui inflige 7d10 points de dégâts à une cible.

Charme-monstre : une créature croit qu'elle est votre alliée.

Clairaudience/Clairvoyance : permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn par niveau.

Communication avec les morts : un cadavre répond à un maximum de six questions.

Dissipation de la magie : annule un sort ou un effet magique.

Don des langues : la cible peut parler et comprendre n'importe quel langage.

Étranglement psychocinétique : vous vous concentrez pour immobiliser une cible et lui infliger 3d8 points de dégâts par round.

Guérison mystique : soigne une créature vivante d'un nombre de points de vie égal à 5d8 + votre modificateur de Sagesse.

Irradiation : contaminez une zone avec de dangereuses radiations.

Lenteur : une créature par niveau se déplace et agit moins rapidement.

Malédiction : la cible subit -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, ou 50 % de chances de ne pas agir à chacun de ses tours.

Mémoire holographique : vous extrayez le souvenir d'une créature et vous le rejouez sous forme d'hologramme.

Neutralisation d'affliction : neutralise les malédictions, les maladies, les infections, les poisons et les autres états néfastes affectant une créature.

Pulsion synaptique : étourdit toutes les créatures dans un rayon de 6 m pendant 1 round.

Rapidité : Une créature par niveau se déplace et agit plus rapidement.

Rayon d'épuisement : un rayon qui épuise sa cible.

Sommeil profond : endort des créatures avec un total de FP de 8 ou moins.

Suggestion : force la cible à suivre des instructions.

Terreur : les créatures avec un FP de 8 ou moins situées dans le cône d'effet paniquent pendant 1 mn.

NIVEAU 4

Animation des morts : crée à partir de cadavres des créatures mortes-vivantes que vous contrôlez.

Armure de résistance : octroie RD 10/– ou résistance aux énergies 10 contre trois types d'énergie.

Assaut mental : attaque mentale qui inflige 10d10 points de dégâts à une cible.

Confusion : les cibles se comportent bizarrement pendant 1 round par niveau.

Contrat : prend au piège une créature extraplanaire avec un FP de 4 ou moins jusqu'à ce qu'elle accomplisse une tâche.

Détection du mensonge : révèle les mensonges délibérés.

Divination[®] : permet d'obtenir des conseils utiles pour une action envisagée.

Énergie négative : rayon imposant 2 niveaux négatifs.

Guérison mystique : soigne une créature vivante d'un nombre de points de vie égal à 12d8 + votre modificateur de Sagesse ou redonne la vie à une créature récemment tuée.

Immobilisation de monstre : paralyse une créature.

Lien télépathique : Le lien permet aux alliés de communiquer.

Neutralisation des radiations : neutralise les effets des radiations imprégnant une créature ou un objet.

Protection contre la mort : la cible gagne un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de mort et elle est immunisée contre l'énergie négative et les niveaux négatifs.

Réincarnation : ramène le sujet à la vie dans un corps déterminé aléatoirement.

Renvoi : force une créature à regagner son plan d'origine.

Restauration[®] : rend les points perdus à cause d'une diminution permanente de caractéristique et annule les niveaux négatifs.

Sonde mentale : permet potentiellement d'avoir accès aux souvenirs et aux connaissances d'une créature.

Terreur : toutes les cibles dans le cône paniquent pendant 1 mn.

Tourbillon cosmique : tourbillon qui inflige 4d6 points de dégâts et fait tomber les créatures.

NIVEAU 5

Annulation d'enchantement : libère les créatures des malédictions, des enchantements et des transmutations.

Appel du cosmos : fait pleuvoir des particules cosmiques sur les cibles qui subissent 4d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts de froid.

Assaut mental : attaque mentale qui inflige 15d10 points de dégâts à une cible.

Brise-crâne : inflige 18d8 points de dégâts à la tête d'une créature vivante.

Communion avec la nature : permet de connaître les environs sur 1,5 km par niveau.

Contact avec les plans : permet de poser des questions à une entité extraplanaire.

Contrat : prend au piège une créature extraplanaire avec un FP de 7 ou moins jusqu'à ce qu'elle accomplisse une tâche.

Débilité : Réduit de 1 point l'Intelligence et le Charisme de la cible.

Dissipation suprême : annule plusieurs sorts ou effets magiques.

Domination : permet de contrôler un humanoïde mentalement.

Égide de résistance : octroie à un maximum de 10 créatures RD 5/– ou résistance aux énergies 5 contre tous les types d'énergie.

Guérison mystique : soigne une créature vivante d'un nombre de points de vie égal à 16d8 + votre modificateur de Sagesse ou redonne la vie à une créature récemment tuée

Guérison mystique de groupe : soigne une créature vivante par niveau d'un nombre de points de vie égal à 3d8 + votre modificateur de Sagesse.

Injonction suprême : une créature par niveau obéit à l'ordre choisi pendant 1 round par niveau.

Modification de mémoire : permet de modifier 5 mn des souvenirs de la cible.

Neutralisation d'état majeur : annule tous les états néfastes qui affectent une créature.

Pulsion synaptique majeure : étourdit toutes les créatures sur 6 m de rayon pendant 1d4 round.

Rappel à la vie : ressuscite une créature morte depuis au maximum 1 jour par niveau.

Renvoi : force des créatures extraplanaires dont le total de FP n'est pas supérieur à votre niveau + 2 à regagner leur plan d'origine.

Rétroognition : permet d'avoir des sensations psychiques au sujet d'événements passés dans un endroit précis.

Télépathie : permet de communiquer mentalement avec toute créature à moins de 30 m.

Vagues de fatigue : plusieurs cibles sont fatiguées.

NIVEAU 6

Armure de résistance supérieure : octroie RD 15/– ou résistance aux énergies 15 contre quatre types d'énergie.

Assaut mental : attaque mentale qui inflige 17d10 points de dégâts à une cible.

Barrière planaire : protège une zone contre tout déplacement entre les plans à partir de ou vers cette zone.

Changement de plan : jusqu'à huit créatures voyagent vers le plan de votre choix.

Chirurgie psychique : soigne tous les dégâts infligés à l'Intelligence, à la Sagesse et au Charisme et neutralise toute affliction et tout état mental.

Contrat : prend au piège une créature extraplanaire avec un FP de 10 ou moins jusqu'à ce qu'elle accomplisse une tâche.

Contrôle de la gravité : modifie la force de gravité dans une zone.

Contrôle des morts-vivants : les créatures mortes-vivantes obéissent à vos ordres et ne vous attaquent pas.

Escapade télépathique : utilisez votre lien télépathique avec une créature pour vous téléporter là où elle se trouve.

Forme éthérée : vous devenez éthéré pendant 1 round par niveau.

Guérison mystique : soigne une créature vivante d'un nombre de points de vie égal à 20d8 + votre modificateur de Sagesse ou redonne la vie à une créature récemment tuée.

Guérison mystique de groupe : soigne une créature vivante par niveau d'un nombre de points de vie égal à 5d8 + votre modificateur de Sagesse.

Infliger la souffrance de groupe : la douleur inflige à une cible par niveau un malus de -2 aux tests de caractéristiques, aux jets d'attaque et aux tests de compétence.

Réalité subjective : vous vous persuadez vous-même qu'une créature ou un objet est une illusion.

Refuge sanctuarisé : les cibles ne peuvent attaquer ou être attaquées mais peuvent quitter leur abri.

Régénération : fait repousser les membres tranchés, soigne 12d8 points de vie et neutralise les états d'épuisement et de fatigue.

Singularité gravitationnelle : une particule dotée d'une masse infinie attire les objets et les créatures infligeant 12d6 points de dégâts par round à tout ce qu'elle absorbe.

Souffler la vie : tue instantanément ou inflige des dégâts massifs à une créature tous les 2 niveaux de lanceur de sorts en fonction du FP des cibles.

Suggestion de groupe : force une cible par niveau à suivre des instructions.

Transmutation de la chair en pierre : pétrifie une créature.

Traversée des ombres : pénétrez dans un obscur royaume pour vous déplacer rapidement vers un autre lieu.

Vision lucide : la cible peut voir les choses telles qu'elles sont.

Vision mystique[®] : répond à une question au sujet d'une personne, d'un lieu ou d'un objet.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



SORTS DE TECHNOMANCIEN

NIVEAU 0

Détection de la magie : détecte les sorts et les objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection des affections : permet de déterminer si une créature ou un objet est empoisonné, malade, maudit ou s'il souffre d'un état similaire.

Hébétément : une créature humanoïde avec un FP 3 ou inférieur est hébétée.

Lumières dansantes : permet de créer et de contrôler jusqu'à 4 lumières.

Main psychocinétique : déplace par télékinésie un objet de volume 1 ou inférieur.

Message télépathique : permet d'envoyer un bref message télépathique et d'entendre de simples réponses télépathiques.

Rayon d'énergie : rayon qui inflige 1d3 points de dégâts d'acide, de froid, d'électricité ou de feu.

Réparation : permet de rendre 1d4 points de vie à un objet ou à une créature artificielle.

Son imaginaire : génère des sons imaginaires.

Sort symbolique : permet de générer de simples effets magiques.

Transfert de charge : transférer l'énergie d'une source d'alimentation vers une autre de même type.

NIVEAU 1

Arme surchargée : l'arme touchée inflige des dégâts supplémentaires.

Bulle de vie : enveloppe les créatures ciblées d'une atmosphère supportable.

Compréhension des langages : vous comprenez tous les langages parlés, tactiles, écrits ou en langue des signes.

Déguisement : modifie votre apparence.

Détection de la technologie : détecte sur 18 m les objets technologiques ayant des charges ou qui permettent de récupérer des charges.

Détection des radiations : détection des radiations dans un rayon de 36 m.

Effacement : permet d'effacer les écrits qu'ils soient magiques ou non.

Graisse : rend glissant un objet ou une surface de 3 m de côté.

Identification : bonus de +10 pour identifier des objets magiques ou technologiques.

Image holographique : permet de créer un hologramme de votre conception.

Projectile magique : deux projectiles infligent 1d4+1 points de dégâts de force.

Sens aiguisés : la cible bénéficie de vision nocturne et d'un bonus de +2 à ses tests de Perception.

Serveur invisible : une force invisible obéit à vos ordres.

Surchauffe : inflige 2d8 points de dégâts de feu aux créatures prises dans le cône.

Surtension : vous infligez 4d6 points de dégâts d'électricité en touchant votre cible.

Verrouillage : bloque une porte.

Vol : une créature ou un objet par niveau tombe lentement.

NIVEAU 2

Assaut de micro-robots : une nuée de minuscules robots harcèle les créatures qu'elle affecte.

Bombe logique : l'ordinateur cible inflige 6d6 points de dégâts d'énergie à la première créature qui essaie de l'utiliser et échoue.

Contrôle mineur des morts-vivants : les créatures mortes-vivantes vous obéissent.

Conversion corrosive : projette des nanites magiques qui infligent 4d4 points de dégâts d'acide sur une cible distante plus 5 points de dégâts supplémentaires aux rounds suivants.

Débloccage : ouvre une porte verrouillée ou magiquement fermée.

Détection de l'invisibilité : permet de voir les créatures et les objets invisibles.

Hébétément de monstre : la créature vivante ciblée avec un FP de 5 ou moins est hébétée.

Image holographique : permet de créer une image holographique de votre conception accompagnée de sons.

Image miroir : permet de créer des images de vous-même.

Injection de nanites : la cible touchée subit 4d8 points de dégâts et elle est confuse.

Intégration de données : intègre un fragment de données par niveau dans un ordinateur ou un système ciblé.

Invisibilité : la cible est invisible pendant 1 mn par niveau ou jusqu'à ce qu'elle attaque.

Nappe de brouillard : une brume qui gêne la visibilité.

Pattes d'araignée : permet de grimper aux murs et aux plafonds.

Recharge : régénère les charges d'une batterie ou d'un objet ayant des charges.

Réparation intégrale : un objet ou une créature artificielle récupère 5d6 points de vie.

Sceau de sécurité : verrouille magiquement un portail, un contenant ou un système de sécurité.

Vision dans le noir : permet de voir à 18 m dans les ténèbres totales.

Vol : la cible se déplace vers le haut ou vers le bas selon vos souhaits.

NIVEAU 3

Antidétection : permet à la cible d'échapper à toute surveillance et toute divination.

Arc de surtension : inflige 10d6 points de dégâts d'électricité sur une ligne de 36 m.

Armure de résistance mineure : octroie RD 5/— ou résistance aux énergies 5 contre deux types d'énergie.

Clairaudience/Clairvoyance : permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn par niveau.

Décharge : perturbe ou neutralise l'alimentation en énergie d'un objet technologique ou d'une créature artificielle.

Déplacement : les attaques ont 50 % de probabilités de rater leur cible.

Dissipation de la magie : annule un sort ou un effet magique.

Don des langues : la cible peut parler et comprendre n'importe quel langage.

Explosion : inflige 9d6 points de dégâts de feu aux créatures dans un rayon de 6 m.

Image holographique : permet de créer un hologramme de votre conception avec effets sonores, olfactifs et thermiques qui dure aussi longtemps que vous vous concentrez, plus 3 rounds supplémentaires.

Irradiation : contamine une zone avec de dangereuses radiations.

Lenteur : une créature par niveau se déplace et agit moins rapidement.

Poigne entropique : d'un simple contact permet de décomposer une créature artificielle ou un objet manufacturé non magique une fois par round par niveau.

Prédiction probable : relance un jet d'attaque, de sauvegarde ou un test de compétence.

Rapidité : une créature par niveau se déplace et agit plus rapidement.

Robot improvisé : permet de fabriquer un robot temporaire constitué de pièces de récupération pour qu'il effectue des tests d'Informatique, d'Ingénierie, de Pilotage ou d'Escamotage.

Robot médical improvisé : un robot constitué de pièces de récupération peut effectuer des tests de Médecine et mettre à l'abri des créatures inconscientes.

Virus instantané : une maladie infecte une créature artificielle technologique.
Vision magique : vous pouvez voir les sources magiques.
Vol : la cible vole à une vitesse de 18 m.

NIVEAU 4

Animation des morts : crée à partir de cadavres des créatures mortes-vivantes que vous contrôlez.
Armure de résistance : octroie RD 10/– ou résistance aux énergies 10 contre trois types d'énergie.
Brume corrosive : la brume inflige 4d8 points de dégâts d'acide par round, plus 10 points de dégâts supplémentaires.
Contrat : prend au piège une créature extraplanaire avec un FP de 4 ou moins, jusqu'à ce qu'elle accomplisse une tâche.
Création : permet de créer un objet composé de matière végétale.
Image holographique : permet de créer un hologramme avec effets sonores, olfactifs et thermiques qui suit une programmation que vous avez préparée.
Invisibilité suprême : la cible est invisible pendant 1 round par niveau, même si elle attaque.
Mur de feu : un rideau ardent inflige 2d6 points de dégâts de feu sur 3 m et 1d6 points de dégâts de feu sur 6 m ; traverser le mur inflige 5d6 points de dégâts de feu.
Neutralisation des radiations : neutralise les effets des radiations imprégnant une créature ou un objet.
Œil du mage : un œil invisible flotte dans les airs et se déplace de 9 m par round en vous transmettant des informations visuelles.
Porte dimensionnelle : téléportation sur une courte distance.
Protocole d'apaisement : calme une créature artificielle technologique.
Protocole de destruction : retourne contre vos adversaires des créatures artificielles technologiques non hostiles.
Reconfiguration de la chair : transforme la cible en une créature partiellement robotique, ce qui lui inflige 3d6 points de dégâts par round et réduit sa vitesse.
Renvoi : force une créature à regagner son plan d'origine.
Sphère d'isolement : une sphère de force protège mais emprisonne une cible.
Surcharge des systèmes : la créature ciblée a 50 % de probabilités de perdre chacune de ses actions.
Vol : la cible vole à une vitesse de 21 m.

NIVEAU 5

Absorption de chaleur : inflige 13d8 points de dégâts de froid aux créatures prises dans le cône.
Annulation d'enchantement : libère les créatures des malédictions, des enchantements et des transmutations.
Contact avec les plans : permet de poser des questions à une entité extraplanaire avec un résultat peu fiable.
Contrat : prend au piège une créature extraplanaire avec un FP de 7 ou moins, jusqu'à ce qu'elle accomplisse une tâche.
Contrôle des machines : contrôle télépathiquement des créatures artificielles technologiques à portée.
Création : permet de créer un objet constitué de matière végétale ou minérale.
Dissipation suprême : Annule plusieurs sorts ou effets magiques.
Double illusoire : vous êtes invisible et vous créez un double illusoire à votre image.
Égide de résistance : octroie à un maximum de 10 créatures RD 5/– ou résistance aux énergies 5 contre tous les types d'énergie.
Gardien réticent : charmez une cible pour qu'elle vous protège au combat.
Image holographique : permet de créer un hologramme détaillé et permanent ou qui est déclenché par des conditions que vous déterminez.

Mur de force : un mur invisible difficile à détruire.
Passe-muraille : permet de créer un passage à travers la plupart des murs.
Renvoi : force des créatures extraplanaires dont le total de FP n'est pas supérieur à votre niveau + 2, à regagner leur plan d'origine.
Réparation rapide : une créature artificielle, ou une arme, récupère 2d8 points de vie par round pendant 1 mn.
Sanctuaire secret : empêche quiconque de voir ou d'espionner une zone par magie pendant 24 heures.
Surcharge synaptique : la cible subit 18d8 points de dégâts et elle est chancelante pendant 1 mn.
Télékinésie : déplacez un objet, attaquez des créatures ou projetez des objets ou des créatures avec votre esprit.
Téléportation : téléportez-vous instantanément sur une distance maximale de 3 200 km.
Terrain holographique : permet de créer un grand hologramme représentant un terrain et des structures.
Vol : vous volez à une vitesse de 21 m sur de longues distances.
Yeux indiscrets : vingt yeux flottant dans les airs explorent pour vous.

NIVEAU 6

Armure de résistance supérieure : octroie RD 15/– ou résistance aux énergies 15 contre quatre types d'énergie.
Barrière planaire : protège une zone contre tout déplacement entre les plans à partir de ou vers cette zone.
Changement de plan : jusqu'à huit créatures voyagent vers le plan de votre choix.
Contrat : prend au piège une créature extraplanaire avec un FP de 10 ou moins, jusqu'à ce qu'elle accomplisse une tâche.
Contrôle de la gravité : modifie la force de gravité dans une zone.
Contrôle des morts-vivants : les créatures mortes-vivantes obéissent à vos ordres et ne vous attaquent pas.
Décharge massive : perturbe ou neutralise l'alimentation en énergie de plusieurs objets technologiques ou créatures artificielles.
Désintégration : un rayon réduit en poussière un objet ou une créature.
Flotte illusoire : des illusions de vaisseaux spatiaux infligent 3d6 points de dégâts perforants et 3d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures dans la zone affectée.
Forme éthérée : vous devenez éthéré pendant 1 round par niveau.
Image holographique : le double illusoire à votre image peut parler et lancer des sorts.
Invisibilité de masse : plusieurs cibles sont invisibles pendant 1 mn par niveau ou jusqu'à ce qu'une cible attaque ou s'éloigne des autres cibles affectées par le sort.
Mur d'acier^P : le mur a 45 points de vie par 2,5 cm d'épaisseur et il a une solidité de 15.
Reconfiguration de la chair de masse : inflige 3d6 points de dégâts par round et réduit la vitesse de plusieurs cibles.
Résonnance : inflige 2d10 points de dégâts par round aux structures.
Robot improvisé de combat : permet de fabriquer un robot temporaire à partir de pièces de récupération qui est un redoutable combattant.
Surintensions en chaîne : inflige 13d12 points de dégâts d'électricité à la cible primaire ainsi qu'à un maximum de dix cibles secondaires ; un des appareils électriques de la cible principale cesse de fonctionner pendant 1 round.
Téléportation interplanétaire^P : téléportation entre planètes.
Terraformation^P : modifie le terrain et le climat.
Traversée des ombres : pénétrez dans un obscur royaume pour vous déplacer rapidement vers un autre lieu.
Vision lucide : la cible peut voir les choses telles qu'elles sont.
Voile : modifie l'apparence d'un groupe de créatures.
Vol : plusieurs cibles peuvent voler à une vitesse de 18 m.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

DESCRIPTIONS DES SORTS

Les sorts suivants sont présentés par ordre alphabétique.

ABSORPTION DE CHALEUR

École évocation (froid)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 18 mètres

Zone d'effet rayonnement en forme de cône

Durée instantanée ; voir texte

Jet de sauvegarde Réflexes, 1/2 dégâts ; **Résistance à la magie** oui

Vous absorbez la chaleur de toutes les créatures et de tous les objets situés dans la zone d'effet et vous infligez 13d8 points de dégâts de froid. Vous pouvez stocker la chaleur accumulée dans une batterie utilisée. Si vous le faites et que vous utilisez cette batterie en lançant *explosion* dans un délai d'1 minute, ce sort inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires et la batterie est détruite. Sinon, l'énergie se dissipe normalement.

ANIMATION DES MORTS

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles un ou plusieurs cadavres

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Animation des morts transforme les cadavres en créatures mortes-vivantes qui obéissent à vos ordres. Les morts-vivants peuvent vous suivre ou monter la garde à un endroit précis en attaquant toute créature (ou seulement certains types de créatures) qui pénètre dans cette zone. Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi ils ne pourront plus être affectés de nouveau par ce sort.

Vous pouvez animer une ou plusieurs créatures mortes-vivantes avec un total de FP inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de lanceur de sorts. Vous ne pouvez créer qu'un type de mort-vivant pour chaque incantation de ce sort. Créer des morts-vivants nécessite du matériel spécial d'une valeur de 1 000 crédits x le total de FP des morts-vivants créés ; ce matériel est détruit au moment du lancement du sort.

Les morts-vivants créés de la sorte restent indéfiniment sous votre contrôle. Cependant, quel que soit le nombre de fois que vous utilisez ce sort, vous ne pouvez contrôler qu'un nombre limité de morts-vivants dont le total des FP est inférieur ou égal à votre niveau de lanceur de sorts. Si cette limite est dépassée, vous dominez bien les morts-vivants que vous venez d'animer, mais toutes les créatures en excès animées par vos précédentes utilisations du sort échappent à votre contrôle. Vous choisissez quelles créatures sont libérées de votre emprise. Une fois libérés, ces morts-vivants ne vous sont pas particulièrement fidèles et, avec le temps, ils peuvent devenir plus puissants que ceux que vous pouvez créer.

Les cadavres que vous utilisez doivent être dans un état aussi proche possible que le type de morts-vivants créé. Par exemple, on peut créer un squelette à partir d'un corps à peu près intact (qui a des os) ou d'un squelette. Un zombi ne peut être créé qu'à partir d'une créature ayant une réelle anatomie.

ANNULATION D'ENCHANTEMENT

École abjuration

Temps d'incantation 1 minute

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles jusqu'à 1 créature/niveau ne devant pas se trouver à plus de 9 m les unes des autres

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Ce sort annule les enchantements, transmutations et malédictions actifs sur la cible. *Annulation d'enchantement* peut également inverser un effet instantané. Pour chacun de ces types d'effets, effectuez un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + votre niveau de lanceur de sorts, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de réussite, la créature est délivrée du sort, de la malédiction ou de l'effet. Pour les objets maudits, le DD est égal au DD de la malédiction.

Si le sort ne peut pas être affecté par *dissipation de la magie*, *annulation d'enchantement* ne fonctionne que si le sort est au maximum de niveau 5. Si l'effet provient d'un objet magique permanent, *annulation d'enchantement* ne débarrasse pas l'objet de sa malédiction mais il permet à la victime de s'en libérer.

ANTIDÉTECTION

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature ou un objet

Durée 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif, objet) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme *clairvoyance/clairaudience* et d'autres sorts de détections (généralement avec le mot détection dans leur nom). *Antidétection* protège de la même manière contre les objets magiques comme les *boules de cristal* et les objets technologiques comme les caméras et les systèmes de surveillance. Lancer ce sort est assez stressant pour votre organisme et vous devez dépenser 1 point de persévérance.

Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + votre niveau de lanceur de sorts. Si on tente une surveillance avec des caméras ou des détecteurs, pour pouvoir voir la cible, l'utilisateur de ces appareils doit réussir un test de Perception contre un DD égal à 11 + votre niveau de lanceur de sorts. Si vous avez lancé ce sort sur vous-même ou un objet en votre possession, le DD est égal à 15 + votre niveau de lanceur de sorts. Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'*antidétection*, son équipement est protégé lui aussi.

Antidétection ne protège la cible que contre des objets et des moyens de détection distants, pas contre des créatures. Une caméra sur un mur reliée à une cabine de sécurité est sujette aux effets du sort mais une caméra équipant une créature (ce qui inclut les créatures artificielles), ne l'est pas.

APPEL DU COSMOS

École évocation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)

Zone d'effet cylindre (6 mètres de rayon, 12 mètres de haut)

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Vous invoquez une colonne verticale de substances dangereuses issues de l'univers qui s'abattent sur les créatures situées dans la zone d'effet. Ces substances sont constituées de fragments d'étoiles incandescentes et de comètes glacées. Elles infligent 4d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts de froid à toutes les créatures dans la zone d'effet. Ces dégâts ne sont appliqués qu'une seule fois au moment où le sort est lancé. Pendant toute la durée restante du sort, la matière stellaire transforme toute la zone en terrain difficile et d'épaisses vapeurs tourbillonnantes de particules cosmiques obstruent la vision. On ne peut y voir à plus de 1,50 mètre y compris avec *Vision dans le noir* et d'autres sens basés sur la vision (ce qui inclut les effets de vision aveugle et de perception pénétrante basés sur la vision) mais pas perception aveugle. Une créature située dans un rayon de 1,50 mètre de son attaquant bénéficie d'un camouflage (les attaques ont 20 % de probabilités d'échouer). Les créatures qui sont encore plus éloignées bénéficient d'un camouflage total (les attaques ont 50 % de chance de rater et l'attaquant ne peut utiliser la vue pour localiser sa cible). De plus, les particules cosmiques tourbillonnantes troublent la concentration des lanceurs de sorts dans la zone d'effet et ils ont 20 % de chances de perdre le sort qu'ils tentent de lancer. Quand le sort se termine, les substances stellaires disparaissent sans autre effet résiduel (mis à part les dégâts infligés).

ARC DE SURTENSION

École évocation (électricité)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 36 mètres

Zone d'effet rayonnement rectiligne

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Réflexes, 1/2 dégâts ; **Résistance à la magie** oui

Vous provoquez une surtension dans un de vos appareils électriques qui libère une puissante décharge électrique. Elle inflige 10d6 points de dégâts d'électricité à toutes les créatures et objets dans la zone affectée.

ARME SURCHARGÉE

École évocation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une arme

Durée voir texte

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous surchargez l'arme ciblée. Si la prochaine attaque de cette arme (si elle est effectuée avant la fin du prochain round) touche sa cible, elle inflige 4d6 points de dégâts de plus s'il s'agit d'une arme n'affectant qu'une seule cible. Elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires si l'arme affecte plusieurs créatures dans une zone d'effet. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que ceux infligés normalement par l'arme.

ARMURE DE RÉSISTANCE

École abjuration

Ce sort fonctionne comme *Armure mineure de résistance*, mais la cible et ses équipements gagnent RD 10/– ou résistance aux énergies 10 contre trois types d'énergies.

ARMURE DE RÉSISTANCE MINEURE

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature équipée d'une armure

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort octroie à la cible (et à son équipement) une protection de votre choix contre soit les dégâts cinétiques, soit des dégâts d'énergie. Si vous optez pour les dégâts cinétiques, la cible et son équipement gagnent RD 5/– contre les dégâts contondants, perforants et tranchants. Si vous optez pour les dégâts d'énergie, choisissez-en deux parmi l'acide, le froid, l'électricité, le feu et le son. La cible et son équipement gagnent résistance aux énergies 5 contre les énergies choisies. Cette réduction des dégâts, ou cette résistance aux énergies, n'est pas cumulative avec d'autres formes de réductions des dégâts et de résistances aux énergies que pourraient posséder la cible et si on lance ce sort plusieurs fois, les effets ne se cumulent pas non plus.

ARMURE DE RÉSISTANCE SUPÉRIEURE

École abjuration

Ce sort fonctionne comme *Armure mineure de résistance*, mais la cible et ses équipements gagnent RD 15/– ou résistance aux énergies 15 contre quatre types d'énergies.

ARMURE RÉFLÉCHISSANTE

École abjuration (force)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 10 minutes/niveau ou jusqu'à ce qu'il soit révoqué (R) ; voir texte

Vous créez un revêtement étincelant d'énergie mystique qui recouvre votre corps et qui vous permet de renvoyer une partie des dégâts que vous subissez contre votre attaquant. À n'importe quel moment pendant la durée de ce sort, quand vous perdez des points de vie à cause d'une attaque effectuée avec une arme par un adversaire situé dans un rayon de 30 mètres, vous pouvez, en réaction, choisir de révoquer le sort. Si vous le faites, l'armure crépète et disparaît en produisant un arc d'énergie qui vient frapper la créature qui vous a attaqué. Cette dernière subit un nombre de points de dégâts de force égal à ceux que vous avez subis au moment de révoquer le sort (maximum 10). La cible peut tenter un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

ASSAUT DE MICRO-ROBOTS

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet nuée perturbante de micro-robots

Durée concentration + 1 round

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous utilisez l'énergie technologique latente dans l'atmosphère pour créer une nuée de micro-robots de la taille d'un poing qui déferlent sur une zone que vous désignez. Les micro-robots apparaissent dans une zone de 3 m² quand vous les créez et il peut s'agir d'une zone occupée par d'autres créatures. S'il n'y a aucune créature à l'endroit où ils apparaissent, les micro-robots poursuivent

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

et harcèlent la créature hostile la plus proche au mieux de leurs capacités. Bien que, normalement, les micro-robots sachent qui sont vos ennemis, vous n'avez aucun contrôle sur les cibles qu'ils choisissent ou la direction qu'ils prennent. S'il y a plusieurs cibles valides que peuvent harceler les micro-robots, la nuée peut se scinder en un maximum de quatre groupes couvrant une surface de 1,50 mètre de côté pour poursuivre différentes cibles.

La nuée (ou les groupes qu'elle peut former) a une vitesse en vol de 6 mètres. À chaque round, à votre tour, la nuée accorde l'équivalent d'un tir de diversion (voir page 246) contre les adversaires situés dans ses espaces. De plus, la nuée accorde l'équivalent d'un tir de couverture (voir page 246) à quiconque est attaqué par les créatures situées dans son espace. Les micro-robots se réparent en permanence et la nuée en génère de nouveaux à chaque seconde. Aussi, toute attaque dirigée contre la nuée n'a aucun effet.

ASSAUT MENTAL 1-6

École divination (mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, 1/2 dégâts ; Résistance à la magie oui

Vous percevez l'élément le plus vulnérable de l'esprit de votre adversaire et vous le surchargez avec un déluge d'informations psychiques. La cible peut tenter un jet de Volonté pour réduire de moitié les dégâts du sort. *Assaut mental* n'a aucun effet sur des créatures sans valeur d'Intelligence.

Niveau 1 : quand vous lancez *assaut mental* en tant que sort de niveau 1, il inflige 2d10 points de dégâts à la cible.

Niveau 2 : quand vous lancez *assaut mental* en tant que sort de niveau 2, il inflige 4d10 points de dégâts à la cible.

Niveau 3 : quand vous lancez *assaut mental* en tant que sort de niveau 3, il inflige 7d10 points de dégâts à la cible.

Niveau 4 : quand vous lancez *assaut mental* en tant que sort de niveau 4, il inflige 10d10 points de dégâts à la cible qui est également fatiguée pendant 1 round si elle rate son jet de sauvegarde.

Niveau 5 : quand vous lancez *assaut mental* en tant que sort de niveau 5, il inflige 15d10 points de dégâts à la cible. La cible est épuisée pendant 1 round si elle rate son jet de sauvegarde et elle est fatiguée pendant 1 round si elle le réussit.

Niveau 6 : quand vous lancez *assaut mental* en tant que sort de niveau 6, il inflige 17d10 points de dégâts à la cible. La cible est épuisée et étourdie pendant 1 round si elle rate son jet de sauvegarde et elle est fatiguée pendant 1 round si elle le réussit.

AUGURE 2

École divination

Temps d'incantation 1 minute

Portée personnelle

Durée instantanée

Augure vous révèle si une action aura pour vous de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Lancer ce sort demande une concentration extrême et vous devez dépenser 1 point de persévérance.

Les chances de recevoir une réponse cohérente sont de 75 %. Le jet est effectué en secret par le MJ, sauf si le MJ décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est trop vague pour qu'il soit possible

d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une des réponses suivantes :

- Bénéfique (si l'action a de bonnes chances d'être bénéfique)
- Préjudiciable (pour un résultat malheureux)
- Bénéfique ou préjudiciable (pour les deux)
- Rien (si l'action ne devrait pas avoir de conséquences avantageuses ou néfastes).

Si le sort rate, le résultat est automatiquement « Rien ». Quand le prêtre obtient cette réponse, rien ne lui permet de savoir si elle est justifiée ou si son sort a échoué.

Augure ne permet de voir l'avenir que dans la demi-heure suivante. Si quelque chose doit se produire ultérieurement, le sort ne peut le révéler. Aussi le sort ne révèle pas les répercussions à long terme d'une action. Si la même créature lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, on prend toujours en compte le résultat du premier jet.

BARRIÈRE PLANAIRE 6 6

École abjuration

Temps d'incantation 6 rounds

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Zone d'effet un cube de 18 mètres de côté/niveau (M)

Durée 24 heures

Jet de sauvegarde aucun ; Résistance à la magie oui

Barrière planaire protège une zone contre tout déplacement planaire vers ou à partir de cette zone. Cela inclut tous les sorts de téléportations, les sorts d'invocations, les changements de plan et les déplacements par l'espace astral ou éthéré. Ces effets échouent automatiquement. Les vaisseaux spatiaux ne peuvent sortir du Drift ou y pénétrer dans une zone affectée par ce sort.

Un sort de *dissipation de la magie* n'annule pas les effets de la *barrière planaire* à moins que le niveau de lanceur de sorts de la créature qui essaie de la dissiper soit au moins égal au vôtre. Vous ne pouvez superposer plusieurs *barrières planaires*. Si cela se produit, l'effet le plus récent s'arrête là où commence celui de l'effet précédent.

Une *barrière planaire* peut être rendue permanente grâce à un rituel spécial qui demande 1 heure et nécessite 15 000 crédits de matériaux par cube de 18 mètres de côté.

BOMBE LOGIQUE 2

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles un module ou un système informatique

Durée 1 jour/niveau ou jusqu'à déclenchement

Jet de sauvegarde voir texte ; Résistance à la magie voir texte

Vous insufflez une énergie protectrice à un module ou à un système informatique pour le protéger contre des tentatives d'intrusion.

Tant que ce sort fait effet, la première fois qu'une créature échoue à sa tentative d'accéder, de détruire ou de manipuler ce système (en utilisant la compétence Informatique ou par une autre méthode), elle subit 6d6 points de dégâts (de froid, d'électricité ou de feu ; vous choisissez au moment de lancer le sort et ce dernier aura le descripteur approprié). La créature peut tenter un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié et la résistance à la magie s'applique. Ces dégâts viennent en plus de n'importe quel autre effet négatif subi par la créature en raison d'autres contre-mesures protégeant le système.

BRISÉ-CRÂNE 5**École** nécromancie (mort)**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)**Cibles** une créature vivante**Durée** instantanée**Jet de sauvegarde** Vigueur, partiel ; **Résistance à la magie** oui

Vous manipulez l'énergie qui tourbillonne autour de la tête de la cible pour la concentrer sur son crâne afin de potentiellement le briser. Vous devez effectuer une attaque à distance contre la CAE de la cible pour vous assurer que ce sort affecte le point faible de sa tête. S'il est plus élevé, vous pouvez ajouter à ce jet d'attaque votre bonus de valeur de caractéristique essentielle au lieu de votre modificateur de Dextérité. Si vous touchez et que la cible rate un jet de Vigueur, elle subit 18d8 points de dégâts. Si la victime réussit son jet de sauvegarde, elle ne subit que 4d8 points de dégâts. La cible peut mourir à cause des dégâts infligés même si elle réussit son jet de sauvegarde ; dans ce cas, le sort n'est pas considéré comme un effet de mort. Ce sort n'a aucun effet contre des créatures vivantes qui n'ont pas de tête.

BRUME CORROSIVE 4**École** évocation (acide)**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)**Effet** nuage d'acide de 1,50 mètre de diamètre**Durée** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** Réflexes, annule ; **Résistance à la magie** oui

Une brume de 1,50 mètre de diamètre constituée de nanites résistantes à l'acide qui transforment continuellement la vapeur d'eau en acide. Vous pouvez créer le nuage dans la même case que celle d'une créature et le déplacer de 9 mètres dans n'importe quelle direction par une action de mouvement au cours de votre tour. Si le nuage entre (ou est créé dans) une case contenant une créature, il ne peut se déplacer au cours de ce round et inflige 4d6 points de dégâts d'acide à la victime qui s'y trouve (jet de Réflexes pour annuler). La brume corrosive ronge également les objets laissés sur son passage et leur inflige 4d8 points de dégâts d'acide.

Si vous ne déplacez pas le nuage, il reste où il est et s'il partage sa case avec n'importe quelle créature au début de votre tour, elle doit réussir un jet de Réflexes ou subir 4d8 points de dégâts d'acide. Toute créature qui encaisse des dégâts à cause du nuage subit 10 points de dégâts d'acide supplémentaires à la fin de son prochain tour.

BULLE DE VIE 1 1**École** abjuration**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)**Cibles** jusqu'à une créature/niveau, à moins de 9 mètres les unes des autres**Durée** 1 jour/niveau**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Vous enveloppez les cibles d'une membrane atmosphérique mobile de 2,5 centimètres d'épaisseur qui s'adapte à chaque type de créature. Cette enveloppe permet aux cibles de respirer librement dans différentes atmosphères (ce qui inclut des atmosphères corrosives, épaisses, fines et toxiques) mais aussi sous l'eau ou dans le vide spatial. Les cibles sont également immunisées contre les vapeurs et les gaz nocifs, ce qui inclut les maladies et les poisons transmis par voie aérienne ainsi que les sorts produisant des gaz dangereux. De plus, l'enveloppe protège les cibles (et leurs équipements) des pressions extrêmes et des températures extrêmes (de -45° à 60° C) sans avoir besoin de tenter un jet de Vigueur.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Bulle de vie ne protège pas des dégâts d'énergie, des énergies négatives ou positives (comme celles auxquelles on peut être exposé sur ces plans) ou des radiations ; le sort ne permet pas non plus de mieux voir dans des conditions de faible visibilité (comme dans de la fumée ou du brouillard) ; enfin, il ne donne pas non plus la possibilité de se déplacer ou d'agir normalement dans des conditions qui limitent les possibilités de mouvement (comme lorsque l'on se trouve sous l'eau).

CHANGEMENT DE PLAN

École invocation (Téléportation)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature ou jusqu'à huit créatures volontaires ou inconscientes

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous vous transportez (ou une autre créature) vers une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes ou inconscientes se tiennent par la main et forment un cercle, *changement de plan* peut transporter jusqu'à huit personnes en même temps. Il est presque impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite atterrir. Depuis le plan Matériel, vous pouvez accéder à la quasi-totalité des autres plans (sauf le Drift), mais vous vous matérialisez à une distance située entre 8 et 800 kilomètres (8d100) du dernier endroit visité par une des cibles (vous choisissez) lors de son dernier voyage sur ce plan. Si aucune des cibles n'y est jamais venue, vous apparaissez dans un lieu déterminé aléatoirement bien que vous puissiez utiliser d'autres moyens de transport, comme *téléportation interplanétaire*, pour vous déplacer sur ce nouveau plan. Les mystiques doivent posséder un objet harmonisé à un plan spécifique ou à un natif de ce plan afin d'utiliser *changement de plan* pour s'y rendre. Un technomancien a besoin d'un programme de navigation planaire vers un plan spécifique pour pouvoir s'y rendre avec *changement de plan*. Des rituels spéciaux, jalousement protégés par de puissants technomanciens et mystiques, peuvent vous permettre de voyager vers des lieux précis du plan de destination et même vers des mondes inconnus.

CHARME-MONSTRE

École enchantement (charme, mental)

Cibles une créature vivante

Durée 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur les mêmes principes que *Charme-personne*, excepté le fait qu'il n'est pas limité à un type de créatures.

CHARME-PERSONNE

École enchantement (charme, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature humanoïde

Durée 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Ce charme pousse une créature humanoïde à vous considérer comme un allié et un ami de confiance (considérez la cible comme amicale). Néanmoins, si elle est menacée ou attaquée par vous ou un de vos compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

Ce sort ne vous permet pas de diriger la créature charmée comme un automate. Il est peu probable qu'elle tente de vous faire du mal mais il est tout aussi improbable qu'elle s'en prenne à ses véritables alliés ou amis. Vous pouvez essayer de lui faire des suggestions, mais il vous faut réussir un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (vous ne pouvez pas retenter ce test). Une créature charmée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou à une suggestion qui lui serait de toute évidence néfaste. Si vous ou vos alliés menacez la créature charmée, le sort est immédiatement rompu. Vous devez parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour vous faire comprendre.

CHIRURGIE PSYCHIQUE

École enchantement (mental)

Temps d'incantation 10 minutes

Portée contact

Cibles une créature vivante volontaire ou inconsciente

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Chirurgie psychique permet de soigner la cible des dégâts infligés à son Intelligence, à sa Sagesse et à son Charisme. Le sort restaure tous les points perdus à cause de diminutions permanentes de caractéristiques. Il élimine également tous les effets actifs de confusion, de terreur et d'aliénation mentale. *Chirurgie psychique* permet aussi de soigner toute affliction mentale qui pourrait être supprimée par *Dissipation de la magie*, ainsi que les maladies mentales. Le sort annule tous les effets qui altèrent magiquement les souvenirs de la cible, même les effets instantanés, et il peut raviver un souvenir pour qu'il soit parfaitement clair (même si la perte de ce souvenir est simplement due aux ravages du temps).

CLAIRAUDIENCE/CLAIVOYANCE

École divination (scrutation)

Temps d'incantation 10 minutes

Portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)

Effect capteur magique

Durée 1 minute/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous créez un capteur magique invisible dans un endroit précis grâce auquel vous pouvez vous concentrer sur le lieu de votre choix pour voir ou entendre (vous choisissez) ce qui s'y passe comme si vous y étiez. Vous n'avez pas besoin d'avoir une ligne de vue ou d'effet pour créer ce capteur magique à l'endroit désiré situé à portée, mais cet endroit doit vous être connu ou évident comme une caverne dont vous pouvez voir l'entrée. Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut pivoter dans n'importe quelle direction. Ce sort ne fonctionne que sur le plan d'existence où vous vous trouvez.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

École nécromancie (dépendant du langage)

Temps d'incantation 10 minutes

Portée 3 mètres

Cibles une créature morte

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui permet à celui-ci de répondre à quelques questions. Vous pouvez poser jusqu'à six questions. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, tout comme la ou les langues qu'il parlait. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et redondantes, surtout si, de son vivant, la créature se serait opposée à vous. Si de son vivant la créature était amicale ou si elle voulait vous aider, le sort fonctionne automatiquement. Dans le cas contraire, le cadavre a droit à un jet de Volonté pour se soustraire aux effets du sort (comme s'il était encore vivant). En cas de réussite, il peut refuser de répondre aux questions ou essayer de vous tromper à l'aide d'un test de Bluff. L'âme parle seulement de ce qu'elle connaissait de son vivant. Elle ne peut pas répondre à des questions liées à des événements qui se sont déroulés après sa mort.

Si le défunt a déjà été soumis à *communication avec les morts* au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative se solde irrévocablement par un échec. La date de la mort n'a pas d'importance, mais le cadavre doit être en relativement bon état pour pouvoir répondre. Même abîmé, il garde la capacité de donner des réponses partielles (ou en partie correctes), à condition qu'il ait encore sa bouche pour s'exprimer. Ce sort ne s'applique pas à un cadavre transformé en mort-vivant.

COMMUNION AVEC LA NATURE

École divination

Temps d'incantation 10 minutes

Portée personnelle

Durée instantanée

Vous ne faites plus qu'un avec la nature qui vous environne, ce qui vous permet de connaître précisément les alentours. Vous apprenez aussitôt tout ce qu'il y a à savoir sur trois des thèmes suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d'eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures natives, présence ou non de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante.

En extérieur, cette divination a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est beaucoup plus limitée et sa portée n'est que de 30 m par niveau de lanceur de sorts. *Communication avec la nature* ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été supplantée par des constructions ou des communautés telles que des cités, des usines et des vaisseaux spatiaux.

COMPRÉHENSION DES LANGAGES

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre le langage parlé ou le langage des signes des autres créatures et de déchiffrer des textes écrits ou tactiles qui resteraient sinon incompréhensibles. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas forcément qu'on en comprenne le sens et que le sort ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit. Vous ne pouvez utiliser ce sort pour lire des écrits magiques ou des messages codés (bien qu'il révèle si le message est magique ou codé). Cependant, vous pouvez l'utiliser pour déchiffrer des codes informatiques et des langages de programmation étrangers. Ceci vous permet d'en savoir suffisamment pour effectuer des tests d'Informatique sans malus sur ces éléments.

CONFUSION

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Zone d'effet rayonnement sur 4,50 mètres de rayon

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Toutes les créatures dans la zone d'effet deviennent confuses, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Toute créature confuse qui est attaquée, attaque automatiquement, ou tente d'attaquer ses agresseurs à son prochain tour, tant qu'elle est encore confuse. Notez qu'une créature confuse ne porte pas d'attaque d'opportunité contre un adversaire sauf si elle est déjà en train de l'attaquer (soit à cause de sa dernière action, soit parce qu'elle vient d'être attaquée). Pour chaque créature confuse qui n'a pas été attaquée, lancez chaque round un jet sur cette table au début de son tour pour déterminer son action du round.

1D100	COMPORTEMENT
01-25	Agit normalement.
26-50	Ne fait rien et babille de manière incohérente.
51-75	S'inflige 1d8 points de dégâts + son modificateur de Force avec l'objet en main.
76-100	Attaque la créature la plus proche.

Toute créature confuse qui ne peut effectuer l'action indiquée ne fait rien d'autre que de babiller de manière incohérente. Les attaquants n'ont aucun avantage particulier face à une cible confuse.

CONFUSION MINEURE

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature vivante

Durée 1 round

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort permet de rendre confuse une seule créature (comme avec le sort *confusion*) pendant 1 round.

CONTACT AVEC LES PLANS

École divination

Temps d'incantation 10 minutes

Portée personnelle

Durée concentration

Vous vous projetez mentalement dans un autre plan d'existence (un plan Élémentaire ou un autre encore plus éloigné) pour y trouver des informations ou des conseils auprès des puissances qui y résident. Ces dernières vous répondent dans un langage que vous comprenez mais elles n'apprécient guère d'être importunées et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves. Elles répondent aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », ou par d'autres réponses en un mot.

Vous devez vous concentrer pour pouvoir poser une question par round, à laquelle l'entité répond au cours du même round. Vous pouvez poser une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Dans de rares occasions, cette divination peut être bloquée par certaines divinités ou puissances.

Contacter une entité mineure d'un plan s'avère relativement peu dangereux mais il se peut que vous n'obteniez pas de réponses très utiles. Pour chaque question posée, le MJ lance secrètement 1d20.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



1-2 : l'entité ne vous donne aucune réponse, le sort s'achève et vous devez tenter un test d'Intelligence DD 7. Si vous échouez, votre Intelligence et votre Charisme tombent à 8 pendant une semaine et vous êtes incapable de lancer des sorts pendant tout ce temps.

3-5 : Vous recevez une réponse aléatoire à votre question.

6-10 : Vous recevez une réponse incorrecte. Selon la nature et les besoins de la créature contactée, il peut s'agir d'un mensonge destiné à vous nuire.

11-15 : Vous ne recevez aucune réponse.

16 ou plus : vous recevez une réponse en un seul mot qui est exacte et utile. S'il est impossible de répondre de cette manière avec un seul mot, vous ne recevez aucune réponse.

Contacter des esprits très éloignés de votre univers augmente les probabilités que vous subissiez une perte d'Intelligence et de Charisme à cause de l'étrangeté et de la puissance brute de l'entité contactée. Mais cela augmente aussi les probabilités que la créature connaisse la réponse à la question et réponde correctement. Vous pouvez ajouter au d20 n'importe quel bonus compris entre +1 et +5 pour symboliser le fait que vous contactiez des êtres de plus en plus puissants. Cependant sur un résultat de 1 ou 2, vous n'obtenez toujours aucune réponse et vous devez faire un test d'Intelligence pour éviter de perdre de l'Intelligence et du Charisme. Le DD de ce test d'Intelligence est augmenté par le bonus que vous avez ajouté à votre test pour contacter l'entité.

CONTRAT

École invocation (appel) ; voir texte

Temps d'incantation 10 minutes

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles voir texte

Durée instantanée ; voir texte

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui ; voir texte

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la capturer dans un piège préparé par le sort dans la limite de sa portée. La créature invoquée est prisonnière jusqu'à ce qu'elle accepte de vous rendre un service contre sa libération. Le genre de créature que vous voulez capturer doit être connu et précisé. Si vous voulez invoquer un individu précis, vous devez connaître et utiliser son vrai nom au moment de lancer le sort. Le FP de l'extérieur que vous pouvez appeler avec **contrat** dépend du niveau du sort.

Niveau 4 : un extérieur ayant un FP maximum de 4

Niveau 5 : un extérieur ayant un FP maximum de 7

Niveau 6 : un extérieur ayant un FP maximum de 10

La victime a droit à un jet de Volonté. Si c'est un succès, elle résiste à l'appel. Dans le cas contraire, elle est immédiatement happée par le piège (sa résistance à la magie ne l'empêche pas d'être appelée). Elle a la possibilité de s'en libérer en réussissant un test de résistance à la magie (ce qui signifie que vous ratez un test de niveau de lanceur de sorts contre sa résistance à la magie), en

ayant recours à un déplacement dimensionnel, ou en réussissant un test de Charisme (DD 15 + la moitié de votre niveau de lanceur de sorts + votre modificateur de Charisme). La créature peut tenter chacune de ces solutions une fois par jour et un 20 naturel est toujours une réussite (et un 1 naturel au dé à votre test de niveau de lanceur de sorts est toujours un échec). Si elle réussit à se libérer, elle peut soit s'enfuir, soit vous attaquer. Un sort de barrière planaire lancé dans la zone l'empêche de s'échapper grâce à un déplacement dimensionnel.

Si l'entité ne parvient pas à se libérer, vous pouvez la garder enfermée aussi longtemps que vous l'osez. Vous pouvez tenter de la convaincre de vous rendre un service en échange de sa liberté et en lui offrant éventuellement quelque chose en contrepartie. La créature décide des termes qu'elle est prête à accepter et elle doit les accepter sans contrainte ; la magie de coercition ne suffit pas. Vous pouvez réitérer ce processus jusqu'à ce que l'entité accepte ou réussisse à se libérer, à moins que vous ne décidiez de vous en débarrasser à l'aide d'un autre sort. Elle n'accepte jamais d'ordres déraisonnables.

Une fois le service rendu, la créature a juste à vous prévenir qu'elle a rempli sa part du contrat avant d'être immédiatement renvoyée sur son plan. Rien ne l'empêche de se venger de vous par la suite. Si vous lui attribuez une mission illimitée dans le temps, que la créature ne peut accomplir par ses propres moyens, le sort dure dix jours et la créature a la possibilité de tenter de se libérer immédiatement. Une tâche précise qui prendrait plus de 10 jours à être accomplie est généralement considérée comme déraisonnable. Notez qu'une entité disposant d'une intelligence suffisamment élevée peut déformer les instructions de son « maître » en les interprétant comme cela l'arrange.

Lorsque vous convoquez une créature ayant le sous-type Bon, Loyal, Mauvais, Chaotique, feu, terre, air ou eau avec ce sort, ce dernier gagne le sous-type correspondant.

CONTRÔLE DE LA GRAVITÉ

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Zone d'effet cube de 3 mètres d'arête/2 niveaux (M)

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Vigueur, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Vous pouvez contrôler la force gravitationnelle dans une zone pour l'inverser, pour provoquer une gravité 0, ou pour augmenter sa puissance. Un être ou un objet dans la zone d'effet qui réussit son jet de sauvegarde n'est pas affecté (mais s'il reste dans la zone, il doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round ou être affecté), mais il peut subir des effets secondaires (en raison d'objets projetés à cause de l'inversion de gravité ou d'objets qui tombent quand le sort se termine). Vous choisissez de quelle manière ce sort va affecter la gravité quand vous le lancez et vous ne pouvez changer d'avis. Si deux sorts de *contrôle de la gravité* affectent le même espace, ils s'annulent mutuellement dans la zone où ils se superposent.

Si vous inversez la gravité dans une zone, les objets et les créatures qui ne sont pas attachés « tombent vers le haut » et atteignent le plafond en 1 round. Si un obstacle solide (comme le plafond) est rencontré pendant la chute, objets et créatures en chute libre le percutent comme s'ils étaient tombés. Si un objet, ou une créature, atteint le sommet de la zone d'effet sans rien heurter, il y reste en suspension jusqu'à la fin du sort. Puis il tombe. Les

créatures qui peuvent voler ou léviter peuvent éviter de tomber dans l'une ou l'autre direction.

Si vous augmentez la gravité dans une zone, le poids des créatures et des objets est doublé, leur vitesse et leur distance de saut sont réduites de moitié et le poids transportable est également réduit de moitié. Les cibles volantes voient leur manœuvrabilité réduite d'un cran (de moyenne à déplorable, par exemple ; minimum déplorable) et tombent par terre à moins de réussir un test d'Acrobaties DD 25 afin de rester dans les airs.

Une zone à gravité 0 est semblable à un environnement à gravité 0 (voir page 402). Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour instaurer pendant toute sa durée une gravité normale dans une zone à gravité 0, à forte gravité ou à faible gravité (voir page 402).

CONTRÔLE DES MACHINES

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles des créatures artificielles avec le sous-type technologique dont le FP est inférieur ou égal à votre niveau + 1 et dont le total des FP est inférieur ou égal à deux fois votre niveau ; elles ne doivent pas se trouver à plus de 9 m les unes des autres.

Durée concentration, jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** non

Vous prenez le contrôle des créatures artificielles ciblées et vous les commandez par télépathie. À votre tour, et dès le lancement du sort, vous pouvez donner des instructions à n'importe quel nombre de créatures contrôlées sans rompre votre concentration pour maintenir ses effets (une action simple).

Si n'importe laquelle des créatures artificielles est sous le contrôle d'une créature hostile, cette dernière peut tenter un jet de Volonté (DD égal à celui de ce sort) pour annuler l'effet du sort. Chaque créature artificielle contrôlée par une autre créature confère à cette dernière un jet de sauvegarde distinct.

Tant que ce sort fait effet, les créatures artificielles contrôlées suivent vos instructions même si elles peuvent être dangereuses pour elles. Dès que le sort se termine, les créatures reprennent leur comportement habituel. Si elles sont intelligentes, elles savent et se souviennent que vous avez utilisé de la magie pour les contrôler.

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles des morts-vivants dont le FP est inférieur ou égal à votre niveau + 1 et dont le total des FP est inférieur ou égal à deux fois votre niveau ; ils ne doivent pas se trouver à plus de 9 m les uns des autres.

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort vous permet de contrôler des créatures mortes-vivantes pendant une courte période de temps. Vous les commandez vocalement et elles vous comprennent quelle que soit votre langue. Quoi qu'il arrive, les morts-vivants contrôlés ne vous attaquent pas. Une fois le sort terminé, ils se comportent de nouveau normalement.

Si n'importe lequel des morts-vivants est sous le contrôle d'une créature hostile, cette dernière peut tenter un jet de Volonté (DD égal à celui de ce sort) pour annuler l'effet du sort si la créature a échoué à son jet de sauvegarde initial. Chaque mort-vivant contrôlé par une autre créature confère à cette dernière un jet de sauvegarde

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

distinct. Les créatures mortes-vivantes intelligentes se souviennent que vous les avez contrôlées et elles peuvent vouloir se venger.

CONTRÔLE MINEUR DES MORTS-VIVANTS

École nécromancie (dépendant des sens)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature morte-vivante

Durée 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort vous permet de prendre le contrôle d'une créature morte-vivante. Si la cible est intelligente, elle considère favorablement ce que vous lui dites et ce que vous faites (considérez son attitude comme amicale). Elle ne vous attaquera pas pendant toute la durée du sort. Vous pouvez essayer de lui faire des suggestions, mais il vous faut réussir un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qu'elle ne ferait pas en temps normal (vous ne pouvez pas retenter ce test). Une créature morte-vivante sous l'effet de ce sort n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou à une suggestion qui lui serait de toute évidence néfaste mais on peut la convaincre que cela vaut la peine d'entreprendre une action très dangereuse.

Une créature morte-vivante dépourvue d'intelligence n'a aucun jet de sauvegarde contre ce sort mais vous ne pouvez lui donner que des ordres simples comme « viens ici », « va là », « combats », « reste tranquille », etc. Un mort-vivant dépourvu d'intelligence ne peut résister à un ordre suicidaire ou qui lui est de toute évidence néfaste.

Si vous ou vos alliés menacez le mort-vivant contrôlé (qu'il soit intelligent ou non), le sort est immédiatement rompu. Vous commandez le mort-vivant par la voix et il vous comprend quel que soit le langage utilisé.

CONVERSION CORROSIVE

École évocation (acide)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une créature ou un objet

Durée 1 round + 1 round/3 niveaux

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Vous projetez des nanites magiques qui transforment la vapeur d'eau autour de votre cible en acide corrosif. Effectuez une attaque à distance contre la CAE de la victime. Si vous touchez, elle subit 4d4 points de dégâts d'acide et 5 points de dégâts supplémentaires à la fin de son tour à chaque round pendant la durée du sort.

CRÉATION

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 minute

Portée 0 mètre

Effet un objet non magique et non technologique constitué de matière non vivante, volume maximum de 1/niveau ; voir texte

Durée voir texte

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous créez un objet non magique et non technologique constitué d'une matière non vivante. L'objet créé ne peut avoir un volume supérieur à un cube de 30 centimètres d'arête (ou un volume de 1) par niveau du lanceur de sorts. Vous devez réussir un test approprié d'Ingénierie ou de Profession pour créer un objet complexe et il ne peut s'agir d'un objet consommable.

Niveau 4 : quand vous lancez *création* en tant que sort de niveau 4, vous créez un objet constitué de matière végétale (comme le bois) avec un niveau inférieur ou égal au tiers de votre niveau de lanceur de sorts. La durée est de 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Niveau 5 : quand vous lancez *création* en tant que sort de niveau 5, vous créez un objet constitué de matière végétale ou minérale : cristal, métal, pierre, etc. Le niveau de l'objet doit être inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de lanceur de sorts. La durée dépend de la résistance et de la rareté de l'objet comme cela est indiqué dans la table suivante.

EXEMPLE DE RÉSISTANCE ET DE RARETÉ	DURÉE
Matière végétale	2 heures/niveau
Pierre, cristal, métaux de base	1 heure/niveau
Métaux précieux	20 minutes/niveau
Gemmes	10 minutes/niveau
Métaux rares*	1 round/niveau

*ce qui inclut l'adamantium, l'argent alchimique, le mithral et les alliages en métal céleste. Vous ne pouvez utiliser un sort de création de niveau 5 pour créer un objet en fer froid.

DÉBILITÉ

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous projetez un rayon scintillant sur votre cible. Vous effectuez une attaque à distance contre la CAE de votre cible. S'il est plus élevé, vous pouvez ajouter à ce jet d'attaque votre bonus de valeur de caractéristique essentielle au lieu de votre modificateur de Dextérité. Si vous touchez et que le jet de Volonté de la cible échoue, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme sont réduites à 1 (modificateur de -5). Elle n'est plus capable de lancer des sorts, d'utiliser les compétences dépendantes de l'Intelligence ou du Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ni même de s'exprimer de manière cohérente. Toutefois, elle parvient encore à reconnaître ses amis et elle peut les suivre ou même les protéger. L'effet persiste jusqu'à ce que la créature soit soignée grâce à l'un des sorts suivants : *miracle*, *chirurgie psychique*, *souhait* ou un sort similaire. On ne peut neutraliser cet état avec des effets comme ceux d'*annulation d'enchantement*.

DÉBLOCAGE

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une porte, un contenant ou un portail dans une zone de 3 m²/niveau

Durée instantanée ; voir texte

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Déblocage permet d'ouvrir les portes coincées, fermées à clef, verrouillées par un système informatique ou électronique, bloquées par une barre ainsi que celles qui sont protégées par des sorts comme *verrouillage* ou *sceau de sécurité*. Quand vous terminez de lancer le sort, vous effectuez un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + votre niveau de lanceur de sorts) contre le DD du verrou ou du verrouillage informatique, avec un bonus de +10. Si le test est réussi, le sort ouvre jusqu'à deux éléments de fermeture.

Déblocage ouvre également les passages secrets (mais n'identifie pas les portes secrètes que vous n'avez pas trouvées), les contenants verrouillés ou difficiles à ouvrir, les portes des vaisseaux spatiaux et tout autre passage sécurisé de ce genre. Il brise les soudures et desserre les menottes ou les chaînes qui maintiennent quelque chose fermé. Lorsque ce sort est utilisé sur une porte protégée par un *sceau de sécurité*, il ne dissipe pas le sceau mais en suspend les effets pendant 10 minutes. Dans toutes les autres situations, la porte ne se reverrouille pas ou ne se referme pas toute seule. **Déblocage** ne permet pas de soulever une herse ou tout autre dispositif similaire (comme une barrière à champ de force) et ne peut permettre d'ouvrir une porte ou un contenant dont la taille est supérieure à sa zone d'effet. Il n'a pas d'effet sur les cordes, les toiles d'araignées et autres éléments de ce genre.

DÉCHARGE

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une créature ou un objet technologique

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (objet); **Résistance à la magie** non

Vous pouvez vider les charges d'un objet technologique, désactiver temporairement un objet technologique sans charge mais qui est alimenté électriquement, ou sérieusement limiter les capacités d'une créature artificielle avec le sous-type technologique. Si le sort cible un objet avec des charges, il perd toutes celles qui lui restent. Si l'objet est alimenté électriquement par un autre moyen, il est désactivé pendant 1d4 rounds. Si le sort cible une créature qui n'a pas le sous-type technologique, il affecte un objet technologique qu'elle possède déterminé aléatoirement. Si la cible est une créature artificielle avec le sous-type technologique, elle est chancelante et ne peut utiliser aucune attaque basée sur l'énergie pendant 1d4 rounds. Une créature artificielle avec le sous-type technologique qui est affectée par ce sort peut tenter un jet de Vigueur à la fin de chaque round pour en annuler les effets.

DÉCHARGE MASSIVE

École abjuration

Cibles ou zone d'effet une créature ou un objet technologique, ou rayonnement de 6 mètres de rayon

Ce sort fonctionne comme *décharge*, mais il peut affecter plusieurs objets technologiques. Vous pouvez l'utiliser de deux manières : en visant une cible ou en affectant une zone.

Décharge de zone : utilisé de cette manière, le sort affecte tout ce qui se trouve dans un rayon de 6 mètres. Chaque créature située dans la zone subit les effets de *décharge* (et seul un de leurs équipements est touché) ainsi que chaque objet que personne n'utilise.

Décharge ciblée : si ce sort cible une unique créature, il peut affecter un objet avec des charges ou alimenté électriquement en sa possession (déterminé aléatoirement) par tranche de 4 niveaux de lanceur de sorts que vous possédez.

DÉGUISEMENT

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 10 minutes/niveau (R)

Vous changez votre apparence (y compris vos vêtements, votre armure, vos armes et votre équipement). Vous pouvez augmenter ou réduire votre taille de 30 centimètres et aussi avoir l'air plus gros ou plus mince. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'un autre type de créature mais vous pouvez changer de sous-type. Pour le reste, vous êtes libre d'effectuer les modifications de votre choix. Vous pouvez ajouter ou dissimuler une caractéristique physique mineure, ou vous faire passer pour quelqu'un d'autre et même pour une personne d'un autre sexe. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère vos propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) ou celles de vos équipements. Si vous utilisez ce sort pour vous déguiser, vous bénéficiez d'un bonus de circonstance de +10 au test de Désguisement (puisque'il compte comme une altération de votre forme). Toute créature interagissant directement avec vous a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion.

DÉPLACEMENT

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

La cible de ce sort semble se trouver à une soixantaine de centimètres de l'endroit où elle se trouve réellement. Les attaques qui devraient normalement la toucher ont donc 50 % de chances de la rater, comme si elle bénéficiait d'un camouflage total. Mais, contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un camouflage total, ses adversaires peuvent la viser normalement. *Vision lucide* dévoile l'endroit où la cible se trouve réellement et annule les risques d'échec des attaques. Si une créature dotée de perception aveugle peut également voir le sujet déplacé, les informations dont elle dispose grâce à sa vision et à *perception aveugle* sont suffisantes pour qu'elle puisse attaquer sans qu'elle ait 50 % de chances de rater.

DÉSINTÉGRATION

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une créature ou un objet, ou de la matière non vivante avec un volume maximum égal à un cube de 3 mètres d'arête

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, partiel (objet); **Résistance à la magie** oui

De votre doigt jaillit un rayon d'une incroyable puissance capable de désintégrer une cible.

Quand vous lancez ce sort, un mince rayon vert jaillit du doigt que vous pointez. Vous devez effectuer une attaque à distance contre la CAE de votre cible mais vous pouvez ajouter à ce jet le modificateur de votre valeur de caractéristique essentielle s'il est supérieur à celui de votre Dextérité. Si vous touchez, la cible subit 14d20 points de dégâts. Si le rayon réduit une créature à 0 point de vie ou moins, celle-ci est entièrement désintégrée et il ne reste plus d'elle qu'un peu de poussière. Son équipement n'est cependant pas affecté. Ce sort ne peut affecter qu'une cible à la fois.

Lorsque *désintégration* cible un objet, il désintègre un volume de matière non vivante pouvant aller jusqu'à un cube de

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



3 mètres de côté ; aussi dans le cas d'objets ou de structures de plus grande taille, seule une partie de la cible disparaît. Le rayon désintègre également les objets constitués de force, mais pas les autres effets magiques qui ne sont pas un objet, une créature ou un effet de force.

Si une créature ou un objet réussit son jet de Vigueur, il est partiellement affecté et ne subit que 4d20 points de dégâts. Si cela suffit à réduire ses points de vie à 0 ou moins, il est entièrement désintégré.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ 2 2

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 10 minutes/niveau (R)

Vous pouvez voir les créatures et les objets invisibles ou éthérés situés dans votre champ de vision, comme s'ils étaient visibles. Ces créatures apparaissent sous la forme de silhouettes translucides, ce qui vous permet de distinguer les créatures visibles de celles censées être invisibles ou éthérées.

Le sort n'indique pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, et il ne permet pas de voir à travers les objets opaques. Il ne fait pas non plus apparaître les créatures cachées, camouflées ou difficiles à repérer.

DÉTECTION DE LA MAGIE 0 0

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 18 mètres

Zone d'effet émanation en forme de cône

Durée concentration, jusqu'à 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous détectez dans la zone d'effet tous les sorts, effets, équipements et objets magiques (y compris ceux que possèdent ou qui affectent les créatures que vous pouvez voir), ainsi que les équipements hybrides. Vous ne pouvez pas détecter les pièges magiques de cette manière puisqu'ils sont fabriqués avec une magie qui les protège de ce sort très commun. À chaque round pendant lequel vous vous concentrez sur la zone, vous pouvez déterminer si une des auras magiques que vous détectez provient d'un sort, d'un objet magique ou d'un autre effet. Vous déterminez aussi le niveau de lanceur de sorts (ou le niveau de l'objet) de l'effet. Vous ne pouvez pas savoir s'il y a des auras magiques dans des endroits que vous ne pouvez pas voir ou s'il y en a eu auparavant mais qu'elles ne font plus effet.

DÉTECTION DE LA TECHNOLOGIE 1

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 18 mètres

Zone d'effet rayonnement en forme de cône

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous détectez dans la zone d'effet tous les équipements technologiques (même les hybrides) ayant des charges ou qui peuvent

recharger d'autres équipements, ce qui inclut les batteries, les cellules d'énergie et les générateurs (ainsi que des équipements dont disposent les créatures que vous pouvez voir, même si ces créatures les ont cachés sur elles). Vous ne pouvez savoir s'il y a des équipements technologiques dans des zones que vous ne pouvez pas voir et vous ne pouvez pas non plus détecter les pièges technologiques. Les informations fournies par ce sort vous permettent de faire la différence entre les objets chargés et ceux qui permettent de recharger des appareils. Cependant, il ne fournit pas d'autres informations et ne peut vous apprendre, par exemple, de combien de charges dispose un objet ou combien il peut en avoir. Le sort fonctionne à travers les obstacles si ceux-ci ne sont pas trop épais : il est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal commun, une mince feuille de plomb ou n'importe quel champ de force.

DÉTECTION DES AFFLICTIONS



École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature ou un objet

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Vous savez si une créature, ou un objet, a été empoisonnée, est malade ou maudite ou si elle souffre d'une affliction similaire. Si la cible est empoisonnée ou malade, vous le savez automatiquement et vous pouvez déterminer le type exact de poison ou de maladie en réussissant un test d'Intelligence ou de Sagesse DD 20. Si vous êtes formé en Sciences de la vie ou en Médecine (en fonction de la nature du poison ou de la maladie), vous pouvez tenter un test DD 20 avec la compétence appropriée si vous ratez votre test d'Intelligence ou de Sagesse.

Si la cible est maudite ou souffre d'une affliction similaire, vous devez réussir un test d'Intelligence ou de Sagesse DD 20 pour le savoir. Vous pouvez déterminer la nature exacte de la malédiction en réussissant un test de Mysticisme DD 25.

DÉTECTION DES PENSÉES



École divination (mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 18 mètres

Zone d'effet émanation en forme de cône

Durée concentration, jusqu'à 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Vous détectez les pensées superficielles des créatures intelligentes autour de vous. Les informations révélées dépendent du temps passé à étudier un sujet ou un endroit donné :

Premier round : vous détectez la présence ou l'absence de pensées de créatures conscientes ayant une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1 (ou un modificateur d'Intelligence de -5 ou supérieur).

Deuxième round : vous détectez le nombre d'esprits conscients et la valeur d'Intelligence (ou le modificateur d'Intelligence) de chacun d'eux. Si la valeur d'Intelligence la plus élevée est supérieure ou égale à 26 (ou un modificateur de +8) et qu'elle est supérieure de 10 points à la vôtre (ou son bonus est supérieur de 5 points au vôtre), vous êtes étourdi pendant 1 round et le sort se termine immédiatement. Ce sort ne révèle pas l'emplacement des créatures que vous ne voyez pas, même si vous en détectez les pensées.

Troisième round : vous pouvez lire les pensées superficielles de tous les esprits situés dans la zone d'effet. Si une créature réussit un jet de Volonté, vous ne pouvez pas lire ses pensées et vous devez lancer *détection des pensées* une seconde fois pour avoir une autre chance de le faire. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2 ou modificateur de -4 ou inférieur) ont des pensées simples et instinctives. À chaque round, vous pouvez pivoter sur vous-même pour examiner une nouvelle zone. Le sort fonctionne à travers les obstacles si ceux-ci ne sont pas trop épais : il est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal commun, une mince feuille de plomb ou n'importe quel champ de force.

DÉTECTION DES RADIATIONS



École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 36 mètres

Zone d'effet émanation sphérique de 36 mètres centrée sur vous

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous détectez les radiations dans la zone qui vous entoure et, à chaque round, sans que cela ne vous coûte d'action, vous pouvez déterminer l'intensité des radiations dans une zone ou émanant d'un objet situé dans la zone d'effet (voir Radiations page 403 pour plus de détails). Le sort fonctionne à travers les obstacles si ceux-ci ne sont pas trop épais : il est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal commun, une mince feuille de plomb ou n'importe quel champ de force.

DÉTECTION DU MENSONGE



École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles jusqu'à une créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée concentration, jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** non

Chaque round, vous pouvez vous concentrer sur une créature située à portée. Grâce aux subtiles perturbations que le sort vous permet de voir dans l'aura de la cible, vous savez si celle-ci prononce intentionnellement un mensonge. *Détection du mensonge* ne révèle pas la vérité ni les inexactitudes involontaires, et il ne détecte pas toujours les semi-vérités. Chaque round, vous pouvez vous concentrer sur une cible différente.

DISSIPATION DE LA MAGIE



École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une créature, un objet, un sort ou un lanceur de sorts

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Dissipation de la magie permet de mettre un terme à un sort lancé sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique ou de contrer un sort jeté par un autre lanceur de sorts. Un sort dissipé se termine comme si sa durée normale était écoulée. Certains sorts font exception à cette règle et ne sont pas affectés par une *dissipation de la magie* (lorsque c'est

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

le cas, c'est précisé dans leur description). *Dissipation de la magie* peut également dissiper les effets des pouvoirs surnaturels de certaines créatures, mais pas les contrer au moment où ils sont lancés. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés.

Dissipation de la magie peut servir de deux manières différentes : dissipation ciblée ou contresort.

Dissipation ciblée : Le sort cible une créature, un objet ou un autre sort. Vous pouvez viser un sort spécifique qui affecte une cible ou un sort qui affecte une zone (comme *zone de vérité*). Vous devez annoncer l'effet que vous visez (« ce mur brûlant », par exemple, ou « ce sort qui lui permet de se dédoubler »). Vous devez effectuer un test de dissipation (1d20 + votre niveau de lanceur de sorts) et comparer le résultat avec un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet visé. Si vous réussissez, vous mettez fin à l'effet. S'il y a plusieurs effets en jeu et que vous n'avez pas spécifié celui que vous visiez, celui qui sera dissipé est déterminé aléatoirement.

Si la cible du sort est un objet, une force ou une créature qui est le produit d'un sort encore actif (comme *serviteur invisible*), vous effectuez un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si la cible du sort est un objet magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de l'objet (DD = 11 + niveau de l'objet). En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont désactivées pendant 1d4 rounds, après quoi celui-ci retrouve son fonctionnement normal. Un objet ainsi désactivé n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée de l'effet. Les propriétés physiques de l'objet restent inchangées cependant : un pistolet laser sanctifié qui a été désactivé reste un pistolet laser. Les artefacts et les divinités sont insensibles aux sorts des mortels de ce type. Le test de dissipation réussit automatiquement s'il cible un sort que vous avez vous-même lancé.

Contresort : vous pouvez utiliser *dissipation de la magie* pour perturber le lancement d'autres sorts. Tout d'abord, choisissez un adversaire et utilisez une action de préparation (voir page 249) pour lancer *dissipation de la magie* au moment où votre cible lancera son sort. C'est considéré comme une action purement défensive. Quand cette action préparée est déclenchée, vous lancez *dissipation de la magie* et vous devez tenter un test de dissipation (1d20 + votre niveau de lanceur de sorts) pour contrer le sort de votre adversaire. Le DD est égal à 11 + le niveau de lanceur de sorts de votre adversaire. Si le test est réussi et que la cible est à portée, son sort échoue et n'a aucun effet.

DISSIPATION SUPRÊME

École abjuration

Cibles ou zone d'effet une créature, un objet, un sort, un lanceur de sorts ou un rayonnement de 6 mètres de rayon

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est qu'il peut dissiper plus d'un sort sur une même cible et qu'il peut affecter plusieurs créatures. *Dissipation suprême* peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

Dissipation ciblée : Ce sort fonctionne comme une *dissipation de la magie* ciblée mais il dissipe un sort par tranche de 4 niveaux de lanceur de sorts que vous possédez et vous effectuez un test de dissipation distinct pour chaque sort. De plus, ce sort a une chance de dissiper toute malédiction qui peut être annulée avec *neutralisation d'affliction*, même si une *dissipation de la magie* ne le peut pas. Le DD de ce test est égal au DD de la malédiction.

Dissipation de zone : Utilisé de cette manière, le sort prend pour cible tout ce qui se trouve dans un rayonnement de 6 m. Vous

effectuez un test de dissipation et vous appliquez le résultat à toutes les créatures ou tous les objets de la zone, comme si vous les visiez à l'aide d'une *dissipation de la magie*. S'il y a plusieurs effets en jeu et que vous n'avez pas spécifié ceux que vous visiez, ils seront déterminés aléatoirement. Les objets magiques en eux-mêmes ne sont pas affectés par une dissipation de zone mais tous les effets magiques supplémentaires qui leur ont été octroyés peuvent être dissipés.

Le test de dissipation est également utilisé contre chacun des sorts actifs dont le point d'origine se trouve dans la zone visée. Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de *dissipation de la magie*, le test de dissipation s'applique également mais, en cas de succès, l'effet n'est interrompu que dans la région qui se trouve dans la zone de *dissipation de la magie*. Le test de dissipation s'applique également aux objets et créatures présents dans la zone d'effet et qui sont le produit d'un sort. En cas de réussite, le sort qui a appelé cette créature ou cet objet est dissipé (et l'objet ou la créature retourne d'où il vient). La dissipation peut également supprimer un des sorts qui affectent cette créature ou cet objet.

Si vous le souhaitez, vous pouvez automatiquement dissiper les sorts que vous avez vous-même lancés.

Contresort : ce sort fonctionne comme une *dissipation de la magie* mais vous bénéficiez d'un bonus de +4 au test de dissipation.

DIVINATION

École divination

Temps d'incantation 10 minutes

Portée personnelle

Durée instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'*augure* qui permet de recueillir un indice important en rapport avec une question relative à un objectif, un événement ou une activité devant se produire dans la semaine à venir. Lancer ce sort nécessite que vous dépensiez 1 point de persévérance. Le conseil se présente sous la forme d'une simple phrase ou comme un présage ou une poésie énigmatique. Notez que si vous n'utilisez pas immédiatement l'information dévoilée par ce sort, il est possible que celle-ci devienne caduque si la situation évolue. Vous avez 75 % de chance de réussir votre divination. En cas d'échec, vous savez instinctivement que le sort n'a pas fonctionné, à moins que vous ne soyez abusé par un sort visant à vous fournir des informations erronées.

Comme c'est le cas pour *augure*, si un personnage lance plusieurs divinations sur le même sujet, elles donnent systématiquement le même résultat (le résultat du jet de dés et la réponse restent les mêmes).

DOMINATION

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 round

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles un humanoïde

Durée 1 jour/niveau ; voir texte

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous projetez un clair rayon violet sur une cible en effectuant une attaque à distance contre sa CAE. S'il est plus élevé, vous pouvez ajouter à ce jet d'attaque votre bonus de valeur de caractéristique essentielle au lieu de votre modificateur de Dextérité.

Si vous touchez et que votre cible rate un jet de Volonté, vous établissez avec elle un lien mental et vous pouvez contrôler ses actions. Si vous parlez un langage que la créature comprend, vous pouvez généralement la forcer à agir selon vos désirs (en restant

dans les limites des possibilités de la créature). Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez lui donner que des instructions simples telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Vous savez ce que la créature éprouve mais vous ne recevez aucune information sensorielle directe de sa part, et la créature ne peut pas vous envoyer de messages télépathiques. Une fois que vous avez donné un ordre à la créature dominée, elle continue d'y obéir et ne se livre à aucune autre activité à part celles qui sont nécessaires à sa survie (dormir, manger, etc.). Une action de mouvement est nécessaire pour modifier les instructions données ou donner un nouvel ordre.

En vous concentrant pleinement sur le sort (action simple), vous recevez toutes les informations sensorielles qu'interprète l'esprit de la cible (mais il ne peut pas davantage communiquer avec vous). Vous ne voyez pas à proprement parler par les yeux de la cible, mais vous avez une bonne idée de ce qui se passe autour d'elle.

La cible résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2. Les instructions poussant la cible à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que vous et votre esclave êtes sur le même plan d'existence. Vous n'avez pas besoin de voir votre serviteur pour diriger ses actions.

Si vous ne passez pas au moins 1 round par jour à vous concentrer sur le sort, le sujet bénéficie d'un nouveau jet de sauvegarde pour se libérer de la domination. On peut vous empêcher d'exercer votre contrôle ou d'utiliser votre lien télépathique si la cible est sous l'influence de certains sorts mais ces effets ne dissipent pas forcément la domination.

DON DES LANGUES

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** non

Ce sort donne à la créature touchée la capacité de parler et de comprendre le langage (parlé ou le langage des signes) de n'importe quelle créature intelligente, qu'il s'agisse d'une langue raciale ou d'un dialecte régional. Elle ne peut parler qu'une seule langue à la fois mais elle peut en comprendre plusieurs. Ce sort ne lui permet cependant pas de communiquer avec des créatures qui ne sont pas capables de parler. La créature touchée peut se faire comprendre de tous les individus qui entendent sa voix.

DOUBLE ILLUSOIRE

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle ; voir texte

Effet un double illusoire

Durée 1 round/niveau (R) et concentration + 3 rounds ; voir texte

Jet de sauvegarde aucun ou Volonté, révèle, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Vous devenez invisible (comme avec le sort d'invisibilité supérieure) et, au même moment, apparaît votre double illusoire (comme le sort d'image holographique lancé au niveau 3). Le double apparaît à portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux) mais

il se déplace ensuite en suivant vos instructions (ce qui nécessite de la concentration, et ce, dès le round suivant l'incantation). Vous pouvez choisir de faire apparaître la chimère à l'endroit exact où vous vous trouvez, pour qu'elle se superpose à vous, de sorte que les témoins de la scène ne vous voient pas disparaître au moment où l'image prend votre place. Votre sosie et vous-mêmes pouvez vous déplacer dans des directions différentes. Le double avance à la même vitesse que vous ; il peut parler et gesticuler comme s'il était réel, mais il ne peut ni combattre ni lancer de sorts même si rien ne l'empêche de faire semblant.

Le double illusoire persiste tant que vous vous concentrez sur le sort et pendant 3 rounds après cela. Lorsque vous cessez de vous concentrer, le double illusoire poursuit ses activités jusqu'au terme du sort. L'invisibilité dure 1 round par niveau, indépendamment de la concentration.

EFFACEMENT

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles un ensemble de données écrites

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Ce sort efface les écrits magiques ou normaux sur n'importe quel support qu'il s'agisse du papier, d'un ordinateur ou d'un appareil similaire. Vous pouvez effacer jusqu'à 1 500 mots d'un texte (pour les fichiers informatiques, il peut s'agir d'un fichier de données ou d'un code informatique de 1 500 mots). Il permet également de supprimer les runes et les glyphes magiques créés par des sorts de niveau 3 ou inférieur.

Les écrits non magiques dans un livre ou un manuel sont automatiquement effacés si vous les touchez et que personne ne les tient en main. Les écrits magiques et les programmes informatiques doivent également être touchés (soit directement, soit en touchant l'appareil qui contient les données) et vous devez réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts des écrits magiques ou le niveau d'objet de l'ordinateur. Généralement, les ordinateurs effectuent des sauvegardes routinières à chaque round et quand vous effacez un code dans un ordinateur, il ne faut qu'un round à cet appareil pour avoir accès à ces sauvegardes. Si vous effacez un document qui contient des données actualisées en continu (comme la retransmission d'une caméra), l'ordinateur ne pourra récupérer les données effacées du round concerné.

Un résultat de 1 sur le dé est toujours un échec. Si vous ne parvenez pas à effacer des écrits qui font partie d'un piège (magique ou non), vous déclenchez ce piège.

ÉGIDE DE RÉSISTANCE

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 9 mètres

Cibles jusqu'à 10 créatures équipées d'armure et qui sont à portée

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne comme *Armure mineure de résistance*, à l'exception des informations indiquées ci-dessus et les créatures ainsi que leurs équipements gagnent RD 5/– ou résistance aux énergies 5 contre cinq types d'énergies.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



ÉNERGIE NÉGATIVE

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Vous projetez un rayon noir sur une cible. Vous effectuez une attaque à distance contre sa CAE. En cas de succès, la cible gagne 2 niveaux négatifs temporaires. Les niveaux négatifs se cumulent. Si le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal à votre niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 15 heures).

Si le rayon touche une créature morte-vivante, elle gagne 10 points de vie temporaires pendant une heure.

ESCAPADE TÉLÉPATHIQUE

École invocation (Téléportation)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles vous et les objets touchés ainsi que des créatures touchées volontaires ou inconscientes

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun, Volonté, annule (objet); **Résistance à la magie** non, oui (objet)

Escapade télépathique fait résonner la connexion mentale existant entre vous et une créature avec laquelle vous avez actuellement un lien télépathique établi par l'intermédiaire de votre aptitude de classe lien télépathique (mais pas le sort *Lien télépathique*) et le sort vous permet de vous téléporter instantanément là où se trouve cette créature. Vous êtes téléporté dans une case aléatoire inoccupée qui lui est adjacente. Si aucune case adjacente n'est disponible, vous vous téléportez dans la case la plus proche. Si cette case la plus proche se situe à plus de 15 mètres de la créature, le sort échoue.

Vous pouvez vous téléporter sur n'importe quelle distance au sein d'un même plan, même à travers la galaxie, mais vous ne pouvez voyager entre les plans et vous ne pouvez vous téléporter auprès d'un sujet si l'un de vous voyage dans le Drift et pas l'autre. En plus de vous-même, vous pouvez téléporter tous les objets que vous transportez tant que leur poids n'excède pas votre charge maximale. Vous pouvez aussi être accompagné par un maximum de six créatures volontaires ou inconscientes de taille M ou plus petites (et chacune d'elle pouvant porter des équipements et des objets tant que leur poids n'excède pas leur charge maximale) ou leur équivalent. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M et une créature de taille TG compte comme deux créatures de taille G. Toutes les créatures transportées doivent se toucher et au moins l'une d'entre elles doit être en contact avec vous. Si on ne respecte pas ces limitations, le sort échoue. Il doit y avoir suffisamment d'espace pour toutes les créatures que vous téléportez aux alentours de la créature avec laquelle vous avez un lien télépathique ou le sort échoue.

ÉTRANGLEMENT PSYCHOCINÉTIQUE **École** transmutation**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)**Cibles** une créature qui respire**Durée** concentration jusqu'à 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** Vigueur, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous manipulez l'énergie mystique autour de la gorge d'une créature pour lui donner la forme d'une poigne visible qui cherche à étouffer la victime.

À chaque round passé à vous concentrer sur ce sort, il inflige 3d8 points de dégâts contondants et immobilise la cible. Une créature immobilisée de cette manière ne peut pas se déplacer et doit retenir son souffle (voir page 404). La créature peut toujours attaquer avec n'importe laquelle de ses armes (sauf les attaques de morsure), lancer des sorts, etc. À chaque round au cours duquel la cible est affectée par le sort, cette dernière peut tenter un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié et pour éviter d'être immobilisée.

EXPLOSION **École** évocation (feu)**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)**Zone d'effet** rayonnement de 6 mètres de rayon**Durée** instantanée**Jet de sauvegarde** Réflexes, 1/2 dégâts ; **Résistance à la magie** oui

Vous transformez magiquement une batterie usagée en un puissant engin explosif et vous le propulsez en ligne droite jusqu'à une intersection à portée où elle explose en infligeant 9d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures et à tous les objets situés dans la zone d'effet. Si vous propulsez la batterie à travers une étroite ouverture, vous devez effectuer un test d'attaque à distance (généralement contre une CA de 10 pour une ouverture étroite et une CA de 15 pour une ouverture très étroite) pour éviter de toucher les bords de l'ouverture et de faire exploser prématurément l'engin.

FATIGUE **École** nécromancie**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** contact**Cibles** une créature**Durée** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous effectuez une attaque au corps à corps contre la CAE d'une seule cible. S'il est plus élevé, vous pouvez ajouter à ce jet d'attaque votre bonus de valeur de caractéristique essentielle au lieu de votre modificateur de Force. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être fatiguée pendant toute la durée du sort. Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Lancer ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

FEU FOLLET DE COMPAGNIE **École** invocation (création)**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)**Effect** un serviteur lumineux et distrayant**Durée** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous puisez dans des énergies d'outre monde pour créer un petit feu follet sphérique qui flotte dans les airs et distrait vos ennemis en combat. Ce serviteur peut se déplacer de 18 mètres par round dans n'importe quelle direction et vous pouvez le guider au cours de votre tour avec une simple action de mouvement. Si le feu follet occupe le même espace qu'un adversaire, il peut soit produire l'effet de tir de diversion, soit l'effet de tir de couverture (voir page 246) contre cet ennemi à chaque round pendant votre tour. De plus, il suit l'ennemi automatiquement, dans les limites de la portée du sort, à moins que vous ne lui ordonniez de changer de cible. Le feu follet est constitué de lumière et d'énergie et il ne peut être endommagé en combat. Il peut cependant être dissipé normalement.

En plus de ce qui est indiqué ci-dessus, le feu follet émet de la lumière de la couleur de votre choix (au moment de lancer le sort) dans un rayon de 6 mètres.

FLOTTE ILLUSOIRE **École** illusion (ombre)**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)**Zone d'effet** 18 mètres de rayon**Durée** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde** Volonté, révèle et Réflexes pour 1/2 dégâts, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous créez au-dessus de votre tête, l'illusion particulièrement réaliste d'une flotte de vaisseaux spatiaux qui tirent sur vos ennemis avec leurs canons laser. Les vaisseaux semblent se situer à 300 mètres au-dessus de vous et prennent pour cible une zone au sol de 18 mètres de rayon que vous désignez. Vous ne pouvez utiliser ce sort en intérieur à moins de vous trouver dans un lieu dans lequel une flotte pourrait apparaître.

Tant que ce sort fait effet, à chaque round, les tirs des canons laser des vaisseaux infligent 3d6 points de dégâts perforants et 3d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures ennemies situées dans la zone d'effet.

Si une créature interagit avec l'illusion (en subissant des dégâts par exemple), elle peut tenter un jet de Volonté pour ne subir que la moitié de ces dégâts pour toute la durée du sort.

Qu'une créature croit ou non en l'illusion, à chaque round au cours duquel elle subit des dégâts à cause de ce sort, elle peut tenter un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié. Aussi, si une créature a réussi son jet de Volonté et qu'à un round donné elle réussit aussi son jet de Réflexes, elle ne subira pour ce round qu'un quart des dégâts.

FORME ÉTHÉRÉE **École** transmutation**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** personnelle**Durée** 1 round/niveau (R)

Vous devenez éthéré avec votre équipement. Pendant toute la durée du sort, vous vous trouvez sur le plan Éthéré, un plan qui chevauche le plan Matériel. Quand le sort se termine, vous redevenez matériel.

Une créature éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas) mais à la moitié de sa vitesse de déplacement normale. En tant que créature intangible, vous pouvez traverser les objets solides, y compris les êtres vivants. La créature éthérée peut voir et entendre ce qui se passe sur le plan Matériel mais tout lui apparaît gris et

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

dénué de substance. Seuls les images et les sons du plan Matériel produits dans un rayon de 18 mètres sont perceptibles et de nombreux types de sens (comme perception aveugle et vision aveugle) ne fonctionnent pas à travers la frontière entre les plans.

Les effets de force et les abjurations affectent normalement les créatures éthérées mais les effets de force ayant pour origine le plan Éthéré n'affectent pas les cibles situées sur le plan Matériel. Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les créatures du plan Matériel, et les sorts que vous lancez lorsque vous êtes éthéré ne touchent que les choses qui sont elles aussi éthérées. Certaines créatures matérielles, ainsi que certains objets, disposent d'attaques ou de pouvoirs qui touchent également le plan Éthéré. Considérez les autres créatures et objets éthérés comme si vous étiez sur le plan Matériel. Si le sort prend fin et que vous vous rematématialisez à l'intérieur d'un objet solide (comme un mur), vous en êtes violemment expulsé en direction du plus proche espace dégagé et vous subissez 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre entre le lieu où vous vous êtes matérialisé et celui vers lequel vous avez été expulsé.

GARDIEN RÉTICENT

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/ niveau)

Cibles une créature dont le FP est inférieur à votre niveau ; voir texte

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Votre présence impérieuse fait plier la volonté de la cible. Cela la transforme en une sorte d'automate qui vous protège à n'importe quel prix. Dès que c'est possible, la cible se déplace vers vous, sans réfléchir, par le chemin le plus direct et s'arrête à 3 mètres de vous (provoquant normalement des attaques d'opportunité pour son déplacement). Si vous êtes attaqué au corps à corps par une créature située jusqu'à 3 mètres, la cible se dirige vers votre attaquant par le chemin le plus rapide afin de l'intercepter d'une case située à 3 mètres de vous et l'attaque à votre place.

Tant que ce sort fait effet, la cible attaque toute créature qui s'en prend à vous au corps à corps mais elle ne peut s'éloigner de plus de 3 mètres de vous pour le faire. Si plusieurs créatures vous attaquent au corps à corps, vous pouvez choisir laquelle sera la cible de votre automate. Si vous êtes la cible d'une attaque à distance et que votre gardien n'est pas aux prises avec un assaillant au corps à corps, il se déplace pour vous fournir un abri contre l'attaque à distance. En raison de la forte connexion temporaire entre vous et votre gardien réticent, si vous êtes la seule cible d'un sort ou d'un effet d'une créature hostile, cette dernière doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD = 6 + votre niveau de lanceur de sorts) ou prendre votre gardien pour cible à votre place. Ce sort n'a aucun effet sur les sorts affectant une zone d'effet ou plusieurs cibles ou tout autre effet dont vous n'êtes que l'une des cibles.

Quand ce sort se termine, la cible reprend entièrement le contrôle de ses facultés et elle sait et se souvient que vous avez utilisé la magie pour la dominer. Une fois qu'une créature a été la cible de *gardien réticent*, elle ne peut plus l'être pendant 24 heures si le sort est lancé par le même individu.

GRAISSE

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Zone d'effet ou Cibles un objet ou un carré de 3 m de côté

Durée 1 minute/niveau (R)

Jet de sauvegarde Réflexes, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Vous recouvrez une surface solide d'une couche de graisse glissante. Les créatures qui se trouvent dans la zone du sort au moment où il prend effet doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter de tomber. Une créature peut se déplacer dans la zone graisseuse ou la traverser à la moitié de sa vitesse de déplacement normal si elle réussit un test d'Acrobaties DD 10. En cas d'échec, elle ne peut pas bouger de tout le round puis doit effectuer un test de Réflexes pour éviter de tomber. En cas d'échec d'au moins 5 points, elle tombe automatiquement (consultez la compétence Acrobaties page 135 pour plus de détails). Les créatures qui ne se déplacent pas au cours de leur tour ne sont pas forcées de faire un test d'Acrobaties et ne sont pas prises au dépourvu.

Le sort peut également être utilisé pour recouvrir un objet d'une couche de graisse. S'il s'agit d'un objet solide que personne n'utilise, le sort l'affecte automatiquement. S'il s'agit d'un objet manié ou porté par une créature, celle-ci peut éviter que le sort ne fasse effet en réussissant un jet de Réflexes. En cas d'échec, l'objet lui glisse des mains et elle doit tenter un nouveau jet de sauvegarde à chaque round qu'elle essaie de le ramasser, de le tenir ou de l'utiliser. Une créature portant une armure ou des vêtements graissés bénéficie d'un bonus de circonstances de +5 aux tests d'Acrobaties pour échapper à une saisie et d'un bonus de +2 à sa CA contre les manœuvres offensives de lutte.

GUÉRISON MYSTIQUE 1-6

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature vivante

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, réduit de moitié (inoffensif) ;

Résistance à la magie oui (inoffensif)

D'un simple contact, vous soignez et vous revigorez votre cible en lui permettant de récupérer un certain nombre de points de vie. Si la cible récupère tous ses points de vie grâce à ce sort, vous pouvez bénéficier des points de vie restants et vous soigner de ce montant tant que vous êtes une créature vivante. À l'inverse, si ce soin ne suffit pas à rendre tous ses points de vie à la cible, vous pouvez lui transférer autant de vos propres points de vie que vous le souhaitez pour la soigner. Vous ne pouvez transférer à la cible plus de points de vie que vous n'en avez et vous ne pouvez lui en donner plus qu'il ne lui en manque.

Guérison mystique permet à la cible de récupérer un nombre de points de vie dépendant du niveau du sort.

Niveau 1 : 1d8 + votre modificateur de Sagesse

Niveau 2 : 3d8 + votre modificateur de Sagesse

Niveau 3 : 5d8 + votre modificateur de Sagesse

Niveau 4 : 7d8 + votre modificateur de Sagesse

Niveau 5 : 9d8 + votre modificateur de Sagesse

Niveau 6 : 11d8 + votre modificateur de Sagesse

De plus, contrairement à la plupart des soins, quand vous lancez *guérison mystique* en tant que sort de niveau 4 ou supérieur, vous disposez de deux options pour augmenter ses effets. La première est de soigner 5d8 points de vie supplémentaires avec le sort de niveau 4, 7d8 points de vie supplémentaires avec le sort de niveau 5 et 9d8 points de vie supplémentaires avec le sort de niveau 6. La seconde option est de ramener à la vie une cible qui est morte

depuis 1 ou 2 rounds. En plus de soigner cette créature, le sort lui permet de revenir à la vie avec un niveau négatif pendant 24 heures. Ce sort ne peut ressusciter une créature tuée par un effet de mort, une créature transformée en mort-vivant ou une créature dont le corps a été détruit, mutilé de manière significative, désintégré, etc.

Lancer ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

GUÉRISON MYSTIQUE DE GROUPE 5-6

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux) ; voir texte

Cibles jusqu'à une créature/niveau à moins de 9 mètres les unes des autres

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, réduit de moitié (inoffensif) ;

Résistance à la magie oui (inoffensif)

Vous rendez un certain nombre de points de vie à plusieurs cibles.

Choisissez une de ces cibles située dans un rayon de 3 mètres autour de vous ; si elle récupère tous ses points de vie grâce à ce sort, vous pouvez bénéficier des points de vie restants et vous soigner de ce montant tant que vous êtes une créature vivante. À l'inverse, si ce soin ne suffit pas à rendre tous ses points de vie à la cible, vous pouvez lui transférer autant de vos propres points de vie que vous le souhaitez pour la soigner. Vous ne pouvez transférer à la cible plus de points de vie que vous n'en avez et vous ne pouvez lui en donner plus qu'il ne lui en manque.

Guérison mystique de groupe permet à chaque cible de récupérer un nombre de points de vie dépendant du niveau du sort.

Niveau 5 : 3d8 + votre modificateur de Sagesse

Niveau 6 : 5d8 + votre modificateur de Sagesse

HÉBÈTEMENT

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature humanoïde avec un FP maximum de 3

Durée 1 round

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Ce sort perturbe l'esprit d'un humanoïde avec un FP de 3 ou moins, qui est hébété (incapable d'effectuer la moindre action mais sans malus à la CA). Les humanoïdes ayant un FP d'au moins 4 ne sont pas affectés. Si une créature a été hébétée par ce sort, elle ne peut plus être affectée par celui-ci pendant une minute.

HÉBÈTEMENT DE MONSTRE

École enchantement (coercition, mental)

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une créature vivante avec un FP de 5 ou inférieur

Ce sort fonctionne comme *hébètement*, si ce n'est qu'il peut affecter les créatures vivantes de tout type avec un FP de 5 ou moins. Les créatures ayant un FP d'au moins 6 ne sont pas affectées.

IDENTIFICATION

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 1,50 mètre

Target un objet magique ou technologique

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Ce sort vous permet à chaque round de tenter de comprendre la fonction d'un objet magique (avec *Mysticisme*) ou d'un appareil technologique (avec *Ingénierie*). Vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +10 à vos tests de compétence pour identifier les propriétés et les mots de commande ou les mots de passe des objets ciblés. Ce sort ne vous permet pas d'identifier des artefacts.

IMAGE HOLOGRAPHIQUE 1-6

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée voir texte

Zone d'effet voir texte

Durée voir texte

Jet de sauvegarde Volonté, révèle ; **Résistance à la magie** non

Vous manipulez les photons proches de vous pour constituer des hologrammes illusoires qui peuvent prendre toutes les formes que vous pouvez imaginer. Ces hologrammes sont généralement efficaces contre les caméras, les robots et les créatures vivantes.

Niveau 1 : quand vous lancez *image holographique* en tant que sort de niveau 1, il engendre un hologramme purement visuel à portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau). L'image n'inclut ni son, ni odeur, ni texture, ni température. L'image ne peut s'étendre hors d'un volume de quatre cubes de 3 mètres de côté plus un cube de 3 mètres de côté par niveau de lanceur de sorts. Elle dure aussi longtemps que vous vous concentrez. Vous pouvez déplacer l'image dans les limites de la taille de cet effet.

Niveau 2 : quand vous lancez *image holographique* en tant que sort de niveau 2, il produit un hologramme comme avec la version de niveau 1 de ce sort, mais il peut incorporer des sons mais pas de conversations intelligibles. L'image dure aussi longtemps que vous vous concentrez plus 2 rounds supplémentaires.

Niveau 3 : quand vous lancez *image holographique* en tant que sort de niveau 3, il produit un hologramme comme avec la version de niveau 1 de ce sort, mais il peut incorporer des sons, des odeurs et des illusions thermiques (mais pas de discours). L'image disparaît quand elle est frappée par un adversaire à moins que vous ne fassiez réagir l'hologramme de manière appropriée. L'image dure aussi longtemps que vous vous concentrez plus 3 rounds supplémentaires.

Niveau 4 : quand vous lancez *image holographique* en tant que sort de niveau 4, il produit un hologramme comme avec la version de niveau 3 de ce sort mais l'hologramme obéit à un scénario que vous avez déterminé. Il suit ces instructions pendant 1 minute par niveau sans que vous ayez besoin de vous concentrer. Ce type d'hologramme peut incorporer des discours intelligibles si vous le souhaitez.

Niveau 5 : quand vous lancez *image holographique* en tant que sort de niveau 5, il produit un hologramme comme avec la version de niveau 4 de ce sort mais la taille de l'image ne peut s'étendre hors d'un volume de 6 mètres de côté plus 3 mètres de côté par niveau de lanceur de sorts.

Vous pouvez choisir de rendre cet hologramme permanent au moment où vous lancez le sort. En vous concentrant, vous pouvez déplacer l'image dans les limites de la portée mais elle demeure figée si vous ne vous concentrez pas.

Vous pouvez aussi décider d'activer l'hologramme quand il se produit quelque chose de précis (que vous définissez au moment de lancer le sort). L'événement qui va déclencher l'hologramme peut

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

être aussi général, précis ou détaillé que vous le désirez mais il doit être basé sur un déclencheur visuel, auditif, olfactif ou tactile. Ce déclencheur peut être basé sur un élément qui n'est pas forcément perceptible par les sens comme l'alignement. Le sort dure tant qu'il n'est pas déclenché puis l'hologramme a une durée de 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Niveau 6 : quand vous lancez *image holographique* en tant que sort de niveau 6, il produit une illusion quasi réelle de vous-même à portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau). Cet hologramme restitue parfaitement votre apparence, votre odeur et les sons que vous produisez mais il est intangible. Il imite vos actions (même quand vous parlez) à moins que vous n'utilisiez une action de mouvement pour lui indiquer d'agir différemment. Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre par l'intermédiaire de ses oreilles comme si vous vous trouviez à l'endroit où il est. À chacun de vos tours, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez utiliser soit ses sens, soit les vôtres. Tant que vous utilisez ses sens, votre corps est considéré comme aveugle et sourd.

Si vous le désirez, tout sort que vous lancez avec une portée de contact ou supérieure peut provenir de votre hologramme et non de vous. L'hologramme ne peut se jeter des sorts sur lui-même à l'exception de sorts d'illusion. Les sorts lancés de cette manière affectent les autres cibles normalement même si leur point d'origine est l'hologramme.

Les objets ne sont pas trompés par les illusions (on considère qu'ils réussissent automatiquement leur jet de Volonté). L'hologramme dure 1 round par niveau et vous devez maintenir en permanence une ligne d'effet vers l'hologramme. Si cette ligne est obstruée, le sort s'achève. Si vous utilisez *porte dimensionnelle*, *changement de plan*, *téléportation* ou un sort similaire qui interrompt la ligne d'effet, même brièvement, le sort s'achève. Le lancement de ce sort est un effet d'ombre.

IMAGE MIROIR

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 1 minute/niveau

Ce sort fait apparaître plusieurs copies illusoire de vous-même dans la case que vous occupez. À cause de la présence de ces sosies, vos ennemis éprouvent des difficultés à vous localiser précisément pour vous attaquer.

Image miroir crée 1d4 doubles imaginaires. Ces chimères restent toujours dans votre espace et se déplacent avec vous. Elles reproduisent vos mouvements, les sons que vous émettez et vos actes à la perfection. Quand vous êtes attaqué ou la cible d'un sort qui nécessite un jet d'attaque, il y a des chances pour qu'une image soit touchée à votre place. Si l'attaque touche, il faut lancer un dé pour déterminer si l'attaque vous touche vous ou une de vos images. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. Si une attaque vous rate de 5 points ou moins, elle détruit une chimère au passage et une attaque qui échoue à cause d'une probabilité de rater détruit également une image.

Les sorts et les effets de zone qui ne nécessitent pas un jet d'attaque vous affectent normalement et ne détruisent pas vos images. Un sort qui nécessite une attaque de contact se décharge sans effet si on l'utilise sur une chimère. Les images illusoire ne peuvent tromper que les adversaires qui les voient. Si vous êtes invisible ou si votre adversaire est aveugle ou ferme les yeux, le sort n'a aucun effet. Perception aveugle ne permet pas de faire la différence entre vos images et vous mais vision aveugle oui.

IMMOBILISATION DE MONSTRE

École enchantement (coercition, mental)

Cibles une créature vivante

Ce sort fonctionne comme *immobilisation de personne*, mais il peut prendre pour cible n'importe quelle créature.

IMMOBILISATION DE PERSONNE

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une créature humanoïde

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

La cible du sort se fige et se retrouve paralysée. Elle reste consciente de ce qui se passe autour d'elle et peut respirer normalement mais ne peut entreprendre aucune action, pas même parler. Elle ne peut pas lancer de sorts. Chaque round, lors de son tour, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de mettre fin à l'effet. Il s'agit d'une action complexe qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Si une créature ailée se retrouve paralysée, elle ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus bouger et risque de se noyer.

INFLIGER LA SOUFFRANCE

École enchantement (mental, souffrance)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous infligez télépathiquement une souffrance intense à l'esprit et au corps d'une cible. Cette dernière subit un malus de -2 à tous ses tests de compétence, jets d'attaque et jets de caractéristiques. Une cible qui réussit son jet de Volonté réduit la durée de ce sort à 1 round.

INFLIGER LA SOUFFRANCE DE GROUPE

École enchantement (mental, souffrance)

Cibles jusqu'à une créature/niveau à moins de 9 mètres les unes des autres

Ce sort s'utilise comme *infliger la souffrance*, à l'exception des informations indiquées ci-dessus.

INJECTION DE NANITES

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature vivante ou une créature artificielle

Durée instantanée et 1 round/niveau ; voir texte

Jet de sauvegarde Vigueur, partiel et Volonté, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous concentrez dans votre sang certaines particules que vous regroupez sous forme de nanites biologiques avant de les injecter à un adversaire par simple contact pour perturber et endommager ses propres processus biologiques. Effectuez une attaque au corps à corps contre la CAE de la cible ; si vous touchez, les nanites

infligent 4d8 points de dégâts puis envahissent et perturbent ses processus biologiques et mécaniques. La créature est confuse, comme avec le sort *confusion*, pendant un nombre de rounds égal à votre niveau de lanceur de sorts. Si la cible réussit un jet de Vigueur, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas affectée par l'effet de confusion. Une cible confuse peut tenter à chaque round un jet de Volonté au début de son tour pour mettre un terme à l'effet de confusion. Lancer ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

INJONCTION

École enchantement (coercition, dépendant du langage, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature vivante

Durée 1 round

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous donnez à la cible un des ordres suivants et celle-ci y obéit fidèlement dès que possible. Si la cible est incapable d'obéir à l'ordre à son prochain tour, le sort échoue.

Approche : le sujet se déplace vers vous pendant un round, aussi vite que possible et en empruntant le chemin le plus direct. Il ne fait rien d'autre que se déplacer, et, le cas échéant, ce mouvement peut provoquer des réactions (comme des attaques d'opportunité).

Fuis : le sujet s'éloigne de vous pendant un round, aussi vite que possible et en empruntant le chemin le plus direct. Il ne fait rien d'autre que se déplacer, et, le cas échéant, ce mouvement peut provoquer des réactions (comme des attaques d'opportunité).

Halte : Le sujet est hébété pendant 1 round.

Lâche : le sujet lâche tout ce qu'il tient. Il ne peut ramasser aucun de ces objets avant son prochain tour.

Tombe : le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 1 round. Pour le reste, il peut agir normalement.

INJONCTION SUPRÊME

École enchantement (coercition, dépendant du langage, mental)

Cibles jusqu'à une créature/niveau, distantes de moins de 9 mètres les unes des autres

Durée 1 round/niveau

Ce sort fonctionne comme injonction, si ce n'est qu'il permet d'affecter jusqu'à une créature par niveau et que son effet persiste sur plusieurs rounds. Après sa première action, chaque créature commandée, avant chacune de ses autres actions, peut tenter un autre jet de Volonté pour se libérer du sort. Chaque créature doit recevoir le même ordre.

INTÉGRATION DE DONNÉES

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles un module ou un système informatique

Durée 1 heure/niveau ou jusqu'à déclenchement ; voir texte

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous réarrangez subtilement les circuits internes d'un module ou d'un système informatique en le programmant pour transmettre un ensemble de données quand on y accède (soit normalement, soit en le piratant). Vous pouvez implanter jusqu'à un ensemble de données par niveau de lanceur de sorts. Un ensemble de données

consiste en un simple fait, comme la localisation ou la description d'un objet ou d'une créature, sa valeur tangible ou intangible ou une autre information simple. Quand on accède à un module ou à un système informatique affecté, les données implantées sont les premières qu'obtient l'individu qui y accède, quelles que soient les données que cet individu recherche. Cependant, cet individu peut tout de même avoir accès aux autres informations du système s'il passe outre les données implantées. Ces dernières sont effacées du système une fois que l'individu qui y a eu accès les a consultées. Si la durée du sort se termine avant que l'individu ait eu accès à ces données, elles disparaissent.

Les données implantées peuvent être permanentes avec un rituel spécial qui dure 1 heure et demande des matériaux d'une valeur de 5 000 crédits. Si elles ont été rendues permanentes, les données implantées disparaissent brièvement une fois qu'on les a consultées avant d'être de nouveau disponibles 1 heure plus tard.

INVISIBILITÉ

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature ou un objet d'un volume maximum de 10/ niveau

Durée 1 minute/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif, objet), voir texte ;

Résistance à la magie oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché devient invisible (voir page 263). Si le sort cible une créature qui transporte de l'équipement, celui-ci disparaît également. Si vous lancez ce sort pour rendre une autre créature invisible, ni vous ni vos alliés ne pouvez la voir à moins que vous puissiez percevoir les créatures invisibles ou que vous utilisiez de la magie pour le faire.

La sort se termine si la cible attaque une créature. Pour ce sort, sont considérés comme une attaque n'importe quel sort ou effet néfaste qui cible un adversaire ou dont la zone d'effet ou l'effet inclut un adversaire. Les actions visant des objets inutilisés ne brisent pas le sort. Les sorts qui affectent spécifiquement les alliés mais pas les ennemis ne sont pas des attaques même quand ils incluent des adversaires situés dans la zone d'effet. Causer du tort indirectement n'est pas une attaque. Aussi, un individu invisible peut ouvrir des portes, parler, manger, utiliser un escalier, appeler des forces de sécurité et leur demander d'attaquer, démarrer un compacteur de déchets avec des ennemis à l'intérieur, déclencher un piège à distance et ainsi de suite.

INVISIBILITÉ DE MASSE

École illusion

Portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)

Cibles n'importe quel nombre de créatures distantes de 54 m ou moins les unes des autres.

Ce sort fonctionne comme *invisibilité*, si ce n'est que son effet se déplace avec le groupe et que le sort est brisé dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les créatures affectées ne se voient pas entre elles. Si l'une d'elles s'éloigne à plus de 54 mètres du membre du groupe le plus proche, elle redevient visible ; si cela se produit pour un groupe qui ne comporte que deux créatures invisibles, c'est celle qui s'éloigne de l'autre qui réapparaît et si les deux créatures se déplacent, elles redeviennent toutes deux visibles dès que l'écart dépasse 54 mètres.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

INVISIBILITÉ SUPRÊME

École illusion

Cibles une créature

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne comme *invisibilité*, mais il ne se termine pas si le bénéficiaire attaque.

IRRADIATION

École invocation (création, maladie, poison, radiation)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Zone d'effet étendue de 3 mètres de rayon ; voir texte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Ce sort contamine une zone avec de dangereuses radiations. L'intensité de ces radiations dépend de votre niveau de lanceur de sorts comme cela est indiqué ci-dessous. La zone centrale irradiée est toujours une étendue de 3 mètres de rayon qui se propage normalement en fonction des règles pour les effets d'une zone radioactive (voir page 403). Les créatures dans la zone d'effet ne sont exposées aux radiations qu'une seule fois ; les radiations ne persistent pas dans la zone affectée. Le jet de sauvegarde pour résister aux effets des radiations est déterminé par le sort et non par le DD normal déterminé par l'intensité radioactive.

NIVEAU DU LANCEUR DE SORTS	INTENSITÉ RADIOACTIVE
6 ou moins	Faible
7-9	Moyenne
10-16	Forte
17 ou plus	Extrême

LENTEUR

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles jusqu'à une créature/niveau à moins de 9 mètres les unes des autres

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien plus lentement. Elles sont considérées comme chancelantes (voir page 274) et leur tour de jeu est limité à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, les individus ralentis voient leur vitesse de déplacement normale réduite de moitié (arrondir à la tranche de 1,50 m inférieure). Les effets de plusieurs sorts de *lenteur* ne sont pas cumulatifs. *Lenteur* contre et dissipe *rapidité*.

LIEN MENTAL

École divination (mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Vous connectez votre esprit à celui d'une créature que vous touchez pour lui communiquer instantanément une grande quantité d'informations complexes. Vous décidez ce que la cible du sort apprend en vous limitant à un volume d'informations qui peut être transmis en dix minutes. Ces informations sont transmises sous la forme d'une série d'images et d'émotions et elles ne dépendent pas du langage.

LIEN TÉLÉPATHIQUE

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles vous plus un maximum d'une autre créature tous les 3 niveaux à moins de 9 mètres les unes des autres

Durée 10 minutes/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous établissez un lien télépathique entre vous et un certain nombre de créatures volontaires dont l'Intelligence doit au moins être égale ou supérieure à 3 (ou un modificateur d'au moins -4). Toutes les créatures sont liées les unes aux autres et peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Ce lien ne confère aucun pouvoir spécial ni influence. Une fois le lien établi, il fonctionne quelle que soit la distance sauf entre des individus qui se trouvent dans des plans d'existence différents. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir de ne pas faire partie des créatures unies par le lien télépathique, mais cette décision doit être prise lors de l'incantation.

LUMIÈRES DANSANTES

École évocation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Effect jusqu'à quatre lumières

Durée 1 minute (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous pouvez créer jusqu'à quatre lumières qui ressemblent à des petits phares ou à des petites lampes torches. Les lumières dansantes doivent rester dans un rayon de 3 mètres les unes par rapport aux autres mais, sinon, elles se déplacent comme vous le voulez : en avant ou en arrière, vers le haut ou vers le bas, tout droit ou en tournant, etc. Elles se déplacent à une vitesse maximale de 30 mètres par round. Une lumière s'éteint si la distance qui vous sépare est supérieure à la portée du sort.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul sort de *lumières dansantes* actif en même temps. Si vous lancez ce sort alors qu'il y en a un autre toujours actif, ce dernier cesse immédiatement.

MAIN PSYCHOCINÉTIQUE

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles un objet non utilisé d'un poids inférieur à 5 kilos ou d'un volume maximal de 1

Durée concentration

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous pointez le doigt vers l'objet ciblé et vous pouvez le soulever et le déplacer à distance par la seule force de votre volonté. Par une

action de mouvement, vous pouvez propulser l'objet de 4,50 mètres dans n'importe quelle direction mais le sort s'achève si la distance entre vous est supérieure à la portée du sort. Vous ne pouvez effectuer des manipulations complexes comme tirer avec une arme à feu ou utiliser un ordinateur mais vous pouvez fermer une porte ou un couvercle, utiliser des boutons simples pour ouvrir ou fermer des portes automatiques ou déclencher des alarmes.

MALÉDICTION

École nécromancie (malédiction)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée permanent

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous prononcez une terrible malédiction contre la cible en réduisant ses compétences globales ou en affectant sa capacité à agir. Choisissez un des deux effets suivants.

- ❶ La cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- ❷ Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Vous pouvez aussi inventer vos propres malédictions (voir Afflictions page 414 pour quelques idées), mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles décrites ci-dessus. La malédiction ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'*annulation d'enchantement*, *miracle*, *Neutralisation d'affliction* ou *souhait*.

Lancer ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité. *Malédiction* contre *Neutralisation d'affliction*.

MÉMOIRE HOLOGRAPHIQUE

École divination

Temps d'incantation 1 action complexe

Portée contact

Cibles une créature intelligente morte ou vivante ; voir texte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Vous pénétrez dans l'esprit de la cible, vous en extrayez un souvenir précis et vous le projetez sous forme d'un petit hologramme devant vous, visible par toutes les créatures capables de le voir. La *mémoire holographique* a une durée maximum d'1 minute ; si le souvenir récupéré a une durée plus longue, l'hologramme se termine. Ce dernier incorpore des éléments visuels et auditifs mais pas d'éléments olfactifs, tactiles ou autres. Généralement, l'hologramme retranscrit une simple scène mais il peut être constitué de plusieurs scènes si elles ont un lien avec le souvenir et que la durée de la projection le permet. Il retranscrit le souvenir de manière exacte, tel que le sujet l'a vécu et de son point de vue. Aussi, bien souvent, ce souvenir n'a pas de contexte. La créature ciblée doit rester calme et silencieuse tant que l'hologramme est diffusé sinon le sort s'interrompt immédiatement.

Ce sort peut cibler n'importe quelle créature intelligente vivante, inconsciente ou morte ayant une valeur d'Intelligence d'au moins 3 (ou un modificateur d'au moins -4). Si la cible est morte, elle ne doit pas l'être depuis plus d'une semaine ou le sort échoue ; une fois qu'un cadavre a été la cible de *mémoire holographique*, quel que soit le lanceur de sorts, toute nouvelle tentative d'utiliser ce sort sur lui est vouée à l'échec.

Si la cible ne veut pas partager ce souvenir (ou si elle en est incapable dans le cas d'une créature inconsciente ou morte), elle peut tenter un jet de Volonté avec un bonus de +4 pour annuler ce sort et ses effets.

MESSAGE TÉLÉPATHIQUE

École divination (dépendant du langage, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles jusqu'à une créature/niveau

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous pouvez envoyer un court message télépathique et entendre de simples réponses mentales. Les créatures vivantes situées dans un rayon de 3 mètres autour de vous, ou la cible de votre message, reçoivent également votre transmission télépathique si elles réussissent un test de Perception DD 25. Vous devez être capable de voir ou d'entendre chaque créature concernée. Les sujets qui reçoivent le message peuvent répondre télépathiquement mais ils ne peuvent émettre plus qu'un simple message de 10 mots à chaque round. Un technomancien utilisant ce sort peut aussi s'en servir pour envoyer un message à un ordinateur ou à une créature artificielle avec le sous-type technologique si la cible qui doit le recevoir est désignée.

MIRACLE

École évocation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée voir texte

Zone d'effet, effet ou cibles voir texte

Durée voir texte

Jet de sauvegarde voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Quand vous lancez *miracle*, vous exposez ce que vous voudriez qu'il se produise et vous demandez à la puissance à laquelle vous êtes connecté d'intervenir. Une requête qui ne correspond pas à la nature de la puissance concernée est ignorée. Un miracle peut produire un des effets suivants.

- ❶ Reproduire l'effet de n'importe quel sort de mystique de niveau 6 ou inférieur.
- ❷ Reproduire l'effet de n'importe quel autre sort de niveau 5 ou inférieur.
- ❸ Annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que *débilité*.
- ❹ Produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les restrictions imposées ci-dessus.

À la discrétion du MJ, vous pouvez tenter d'utiliser *miracle* pour produire un effet plus puissant mais cela peut s'avérer dangereux ou le sort peut n'engendrer qu'un effet partiel.

Un sort dupliqué autorise un jet de sauvegarde et on prend normalement en compte la résistance à la magie, mais le DD pour la sauvegarde est le même que pour un sort de niveau 7. *Miracle* est considéré comme un sort de niveau 9 pour tout ce qui concerne les autres effets qui dépendent du niveau du sort.

MODIFICATION DE MÉMOIRE

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 round ; voir texte

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature vivante

Durée permanent

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; Résistance à la magie oui

Vous vous insinuez dans l'esprit de la créature ciblée et vous modifiez jusqu'à cinq minutes de sa mémoire, ce qui vous permet d'obtenir l'un des effets suivants :

- Éliminer tous les souvenirs d'un événement que la cible a vécu. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que *charme-personne*, ou *suggestion*
- Permettre à la cible de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement qu'elle a vécu.
- Modifier les détails d'un événement que la cible a vécu.
- Implanter le souvenir d'un événement auquel le sujet n'a pas assisté.

L'incantation nécessite 1 round. Si la cible rate son jet de sauvegarde, vous travaillez sur l'esprit de celle-ci en visualisant le souvenir que vous cherchez à modifier (ce qui vous prend jusqu'à cinq minutes, le laps de temps exact étant égal à la durée du souvenir que vous altérez ou que vous implantez). Si vous êtes déconcentré avant d'avoir terminé ou si la créature sort des limites de la portée, le sort échoue automatiquement.

Le souvenir transformé n'affecte pas nécessairement les actions de la cible, surtout si cela va à l'encontre de sa nature. Un souvenir illogique ou incohérent sera souvent écarté en estimant qu'il s'agit d'un mauvais rêve, d'une hallucination ou de quelque chose de similaire.

MUR D'ACIER

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Effet mur d'acier d'une surface de 1,50 m de côté/niveau ; voir texte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; Résistance à la magie non

Vous créez un mur d'acier lisse et vertical.

Le stress accompagnant le lancement de ce sort nécessite que vous dépensiez 1 point de persévérance. Le mur s'intègre dans un espace délimité par des matériaux non vivants s'il y a suffisamment d'espace pour cela. Il ne peut être invoqué dans un espace contenant des créatures ou des objets. Vous pouvez modifier sa forme en fonction de l'espace disponible, mais le mur doit toujours être lisse.

Le mur a une épaisseur de 2,5 cm. Il est possible de doubler sa surface en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Chaque carré de 1,50 m de côté a 45 points de vie tous les 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 15. Une partie de mur dont les points de vie tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 30. Ce mur est solidement ancré à son environnement et il est difficile de le renverser ; il ne peut être invoqué dans un endroit où il est probable qu'il tombe ou s'effondre.

Comme n'importe quel mur d'acier, celui-ci est soumis à la perforation et aux autres phénomènes naturels bien que soumis à des circonstances normales il ne rouille pas. Le métal créé par ce sort ne peut pas servir à fabriquer d'autres objets et ne peut être vendu.

MUR DE FEU

École évocation (feu)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Effet rideau de feu long de 6 m/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur

Durée concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; Résistance à la magie oui

Un rideau immobile de flammes violettes scintillantes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, que vous choisissez, dégage une importante chaleur infligeant 2d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 m ou moins des flammes, et 1d6 points à celles se trouvant entre 3 et 6 m de distance. Le mur inflige ces dégâts lorsqu'il apparaît et à chaque round au cours de votre tour. De plus, le mur inflige 5d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures qui le traversent. Ces dégâts sont doublés pour les morts-vivants.

Si vous faites apparaître le mur à l'endroit où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts comme si elles traversaient les flammes. Si une portion de mur de 1,50 m de large subit au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît.

MUR DE FORCE

École évocation (force)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet mur constitué d'une surface de 3 m de côté/niveau

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; Résistance à la magie non

Ce sort génère un mur de force invisible. Vous pouvez donner au mur une forme verticale plane dont la surface est égale à un carré de 3 m de côté par niveau. Une fois créé, le mur de force doit être lisse et sans la moindre fissure. Si un objet ou une créature le fissure ou le casse en un endroit, le sort cesse instantanément de faire effet.

Il est considéré comme un champ de force pour les effets qui ne peuvent pénétrer un tel champ. Le mur ne peut être déplacé et il n'est pas facile de le détruire. Cette barrière immobile est immunisée contre la *dissipation de la magie*. Un sort de *dissipation suprême* qui le vise spécifiquement peut le dissiper, mais il faut considérer le niveau du lanceur de sorts ayant invoqué le *mur de force* comme étant supérieur de 5 niveaux. Les sorts et les attaques affectent normalement le *mur de force* mais il a une solidité de 30 et 300 points de vie. Un sort de *désintégration* le détruit instantanément.

Les sorts ou les souffles ne peuvent pas franchir le mur, quelle que soit leur direction, mais des sorts comme *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou des effets similaires permettent de le franchir. Les créatures éthérées et matérielles ne peuvent pas traverser la barrière (mais les créatures éthérées peuvent généralement la contourner en passant par le plancher, les murs ou le plafond). Les attaques de regard fonctionnent au travers d'un *mur de force*.

MURMURES D'OUTRE-TOMBE

École nécromancie (dépendant du langage)

Temps d'incantation 1 minute

Portée contact

Cibles une créature morte

Durée 1 round

Jet de sauvegarde aucun ; Résistance à la magie non

Vous pouvez forcer un cadavre que vous touchez à vous parler mais vous ne pouvez lui poser de questions précises ou communiquer avec lui. Pendant 1 round, le cadavre prononce des phrases aléatoires et il y a 10 % de chances qu'elles recèlent des informations utiles pour vous. Ces informations utiles peuvent être une mise en garde concernant des dangers dans l'épave d'un vaisseau spatial, le mot de passe pour déverrouiller un ordinateur ou le nom d'une

créature surnaturelle qui vous traque ainsi que vos alliés. Le MJ effectue ce jet secrètement et décide quelles informations, utiles ou non, seront révélées par le cadavre.

Une fois qu'un cadavre a été soumis aux effets de *murmures d'outre-tombe* par n'importe quel lanceur de sorts, toute nouvelle tentative d'utiliser ce sort sur lui échoue. Le corps doit avoir une bouche ou un moyen de parler pour que ce sort fonctionne et il ne peut affecter un cadavre qui a été transformé en mort-vivant.

NAPPE DE BROUILLARD

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Zone d'effet étendue de 6 mètres de rayon

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Un banc de brouillard apparaît à l'endroit que vous indiquez. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 m. En cas de combat, les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 m bénéficient d'un camouflage contre leurs attaquants (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, elles bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent les localiser à l'œil nu). Un vent modéré (plus de 15 km/h) disperse la nappe en 4 rounds. Si le vent est fort (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau ou dans le vide.

NEUTRALISATION D'AFFLICTION

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature ou un objet

Durée instantanée ou 10 minutes/niveau ; voir texte

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif, objet) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif, objet)

Vous débarrassez un objet ou une créature de toute impureté et vous pouvez potentiellement neutraliser les malédictions, les maladies, les infections, les empoisonnements et autres états néfastes qui l'affectent. Si la cible est une créature, vous devez tenter un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + votre niveau de lanceur de sorts) pour chaque malédiction, maladie, infection et empoisonnement dont elle souffre (DD = 4 + le DD de l'affliction). En cas de réussite, cette affliction est neutralisée. De plus, si la cible est aveugle ou sourde à cause de ces afflictions ou de dégâts subis, *neutralisation d'affliction* lui rend l'usage de la vue et de l'ouïe à moins que l'organe requis soit absent de son corps.

Une créature soignée avec *neutralisation d'affliction* ne subit pas d'autres effets des malédictions, maladies, infections et empoisonnements dont elle a été débarrassée et tous les effets temporaires sont neutralisés. Cependant, le sort n'inverse pas les conséquences des effets instantanés comme les pertes de points de vie, les dégâts temporaires aux caractéristiques ou les effets qui ne disparaissent pas tout seul (comme les différents stades d'empoisonnement). Ce sort ne permet pas de neutraliser les malédictions associées à un objet maudit mais réussir votre test de niveau de lanceur de sorts permet à la créature possédant un tel objet de s'en débarrasser. Puisque la durée du sort est instantanée, il n'empêche pas la cible de subir les conséquences de la même malédiction, maladie, infection ou du même empoisonnement si elle y est de nouveau exposée.

Vous pouvez aussi lancer ce sort pour neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné pendant 10 minutes par niveau. Si vous lancez ce sort sur une créature, cette dernière peut tenter un jet de Volonté pour en annuler l'effet.

Neutralisation d'affliction contre le sort de *malédiction*.

NEUTRALISATION D'ÉTAT

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne comme *neutralisation d'état mineur* mais vous pouvez annuler un des états suivants affectant la cible : effrayé, nauséeux, secoué, fiévreux ou chancelant.

NEUTRALISATION D'ÉTAT MAJEUR

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne comme *neutralisation d'état mineur* mais vous pouvez annuler un des états suivants affectant la cible : recroquevillé, hébété, effrayé, nauséeux, paniqué, paralysé, secoué, fiévreux, chancelant ou étourdi.

NEUTRALISATION D'ÉTAT MINEUR

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Vous débarrassez une cible d'un des états suivants qui l'affecte : secoué, fiévreux ou chancelant. Si cet état est dû à une maladie ou à un autre effet continu, ce sort permet de neutraliser l'état mais il ne soigne pas la maladie ou un autre effet continu et la cible peut de nouveau se retrouver dans l'état soigné même immédiatement. *Neutralisation d'état mineur* ne guérit pas non plus les autres dégâts et états dont souffre la cible même s'ils sont dus à la même source qui a provoqué l'état soigné. Puisque la durée du sort est instantanée, il n'empêche pas la cible de subir de nouveau les effets de l'état neutralisé.

Lancer ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

NEUTRALISATION DES RADIATIONS

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles ou zone d'effet une créature, un objet ou une zone de 6 mètres de rayon

Durée instantanée

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif, objet) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif, objet)

Vous débarrassez une cible de tous les effets continus dus à des radiations si vous réussissez un test de niveau de lanceur de sorts (DD = le DD associé à l'effet des radiations). La cible est débarrassée aussi bien de l'empoisonnement dû aux radiations que de la maladie affaiblissante qu'elles provoquent. La cible est de nouveau en bonne santé dans les deux cas. Quand ce sort est utilisé sur une zone, il débarrasse de toutes radiations une zone de 6 mètres de rayon autour d'un point que vous touchez. Ce sort ne peut annuler la radioactivité naturelle de certains matériaux et tant que de tels matériaux demeurent dans la zone d'effet, rien n'empêche le retour des radiations qu'ils produisent.

ŒIL DU MAGE

École divination (scrutation)

Temps d'incantation 10 minutes

Portée planétaire

Effet capteur magique

Durée 1 minute/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous créez un capteur magique mobile qui vous transmet toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Ce capteur apparaît dans votre champ de vision mais il peut s'en éloigner après.

L'œil du mage se déplace à une vitesse de 9 m par round (90 m par minute) s'il n'observe rien de particulier (c'est-à-dire s'il se concentre principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 m

par round seulement (30 m par minute) s'il examine également les murs et le plafond. Il voit exactement ce que vous verriez si vous étiez présent.

Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction tant que dure le sort. Il ne peut pas franchir un obstacle solide mais il peut se faufiler par un trou de souris (diamètre minimum : 2,5 cm). L'œil du mage ne peut pas entrer dans un autre plan d'existence même par le déplacement Drift, un portail ou une autre ouverture magique. Vous devez vous concentrer pour utiliser l'œil. Si vous ne vous concentrez pas, le capteur reste inerte.

PARTAGE DE LA LANGUE

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée 24 heures

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Pendant 24 heures, la cible de ce sort peut lire, comprendre et communiquer avec aisance en utilisant trois langues que vous connaissez déjà. Cela ne modifie en rien les attributs physiques de la créature (si elle n'a aucun moyen de parler, elle ne le peut toujours pas) ou son attitude vis-à-vis de vous. Cependant, ce sort permet aux créatures intelligentes dépourvues de langage de comprendre et, si elles en sont capables physiquement, de communiquer en utilisant les langages conférés par ce sort.

PASSE-MURAILLE **École** transmutation**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** contact**Effet** ouverture de 1,50 mètre sur 2,50 mètres**Durée** 1 heure/niveau (R)**Jet de sauvegarde** aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous pouvez ouvrir un passage dans une paroi en métal, en contre-plaqué, en plastique, en pierre ou en bois mais pas à travers un champ de force, une cloison de vaisseau spatial ou d'autres matériaux plus durs. Le passage est profond de 9 mètres. Si l'épaisseur de la paroi est supérieure à la profondeur du passage, *passer-muraille* crée seulement une alcôve ou une petite galerie. On peut lancer ce sort à plusieurs reprises pour percer un mur particulièrement épais. Quand la durée indiquée arrive à son terme, les créatures qui se trouvent encore dans le passage sont éjectées par l'issue la plus proche. Si quelqu'un dissipe *passer-muraille* (ou si vous décidez d'y mettre un terme prématurément), toute créature dans le passage est expulsée par la sortie la plus éloignée, s'il n'y en a plus d'une, ou par la seule sortie.

PATTES D'ARAIGNÉE **École** transmutation**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** contact**Cibles** une créature**Durée** 10 minutes/niveau**Jet de sauvegarde** Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le sujet peut se déplacer sur une surface verticale, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour pouvoir escalader de cette manière, une créature affectée dotée de quatre membres doit en avoir trois de libres (qui ne tiennent aucun équipement ou qui ne sont pas utilisés pour effectuer autre chose, comme un test de compétence). Si elle est dotée de six membres, elle en a besoin de quatre libres. En règle générale, une créature doit avoir 75 % de ses membres libres pour tirer profit de ce sort. La vitesse de déplacement de la cible est égale à 6 m et elle gagne un bonus racial aux tests d'Athlétisme de +8. De plus, elle n'a pas besoin de faire de test d'Athlétisme pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même la tête en bas). Une créature qui bénéficie des effets de ce sort n'est pas prise au dépourvu quand elle escalade et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tant qu'elle escalade quelque chose.

POIGNE ENTROPIQUE **École** transmutation**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** contact**Cibles** un objet manufacturé non magique (ou le volume de l'objet dans un rayon de 1 mètre autour du point de contact) ou une créature manufacturée, chaque round.**Durée** voir texte**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule (objet); **Résistance à la magie** non

Tout objet manufacturé (construit avec des composants dont le métal, le bois, le plastique, le verre, etc.), et qui n'est pas possédé par quelqu'un, se désagrège, tombe en poussière ou pourri. Si

l'objet a un volume supérieur à une sphère de 1 mètre de rayon, seul ce volume sera affecté. C'est un effet instantané.

Vous pouvez utiliser *poigne entropique* en combat en effectuant une attaque au corps à corps contre la CAE de votre adversaire. Si vous touchez, vous réduisez automatiquement de 3 points les bonus de CAC et de CAE d'une armure manufacturée (jusqu'à un bonus minimum de +0). Les armures endommagées peuvent être réparées en utilisant la compétence Ingénierie ; avec un test réussi, les bonus d'armure de la protection retrouvent leur valeur d'origine. Contre une créature manufacturée (généralement des créatures artificielles mais pas des morts-vivants), cette attaque inflige 6d12 points de dégâts. Les armes et les équipements utilisés par un adversaire sont plus difficiles à affecter avec ce sort. Vous devez tenter une manœuvre offensive de destruction contre l'objet. Si vous réussissez, vous infligez 6d6 points de dégâts à l'arme ou à l'objet.

Utilisé en combat, ce sort dure 1 round par niveau et vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps à chaque round, à partir des rounds suivants, par une action simple. La cible peut tenter un jet de sauvegarde pour annuler chaque attaque de corps à corps mais, si elle réussit, cela ne met pas fin au sort.

La lancement de ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

PORTE DIMENSIONNELLE **École** invocation (téléportation)**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)**Cibles** vous et les créatures consentantes ou inconscientes ou les objets touchés**Durée** instantanée**Jet de sauvegarde** aucun, Volonté, annule (objet); **Résistance à la magie** non, oui (objet)

Vous vous déplacez instantanément jusqu'à un point situé à portée. Vous arrivez toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées. Vous pouvez emporter des objets si leur poids total ne dépasse pas votre charge maximale. Vous pouvez aussi emmener jusqu'à quatre créatures consentantes ou inconscientes de taille M ou inférieure (dont le poids des équipements ne dépasse pas leur charge maximale) ou leur équivalent. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres et l'une d'elles au moins doit vous toucher. Après avoir utilisé ce sort, vous ne pouvez rien faire avant votre prochain tour de jeu (ainsi que toutes les créatures que vous avez transportées).

Si vous vous rematérialisez en un point déjà occupé par un solide, vous et chacune des créatures que vous transportez subissez 1d6 points de dégâts et vous êtes expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 30 mètres de l'endroit visé. S'il n'y a pas le moindre endroit propice dans un rayon de 30 mètres, vous et les créatures qui vous accompagnent subissez 2d6 points de dégâts supplémentaires et vous êtes expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, vous subissez 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

PRÉDICTION PROBABLE **École** divination**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** personnelle

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Durée 1 round/niveau (R) ; voir texte

Vous ouvrez votre esprit afin de percevoir et déchiffrer les flux de probabilités qui imprègnent l'univers. À n'importe quel moment pendant la durée de ce sort, vous pouvez l'utiliser pour relancer un d20 (un jet d'attaque, un jet de sauvegarde, un test de compétence, etc. ; voir page 243). Cela ne demande aucune action mais vous devez choisir de le faire avant de connaître le résultat du premier jet. Vous devez utiliser le résultat du second jet même s'il est pire que le premier.

PROJECTILE MAGIQUE 1

École évocation (force)

Temps d'incantation 1 action simple ; voir texte

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles jusqu'à trois créatures, à moins de 4,5 mètres les unes des autres ; voir texte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Vous lancez deux projectiles d'énergie magique qui viennent automatiquement frapper une ou plusieurs cibles (qui doivent cependant être des cibles valides) et infligent chacun 1d4+1 points de dégâts de force. Vous ne pouvez viser un point précis d'une créature et les objets ne sont pas affectés par ce sort.

Vous pouvez cibler une ou plusieurs cibles, mais chaque missile ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Vous devez indiquer toutes ses cibles avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de faire vos jets de dégâts.

Vous pouvez lancer ce sort pour une action complexe et, si vous le faites, vous pouvez lancer trois missiles au lieu de deux.

PROJECTILE TÉLÉKINÉSIQUE 2

École évocation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles un objet ou une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous projetez un objet pesant 2,5 kilos au maximum (inférieur à un volume 1) sur une cible. Vous effectuez une attaque à distance contre sa CAC et, si vous touchez, vous infligez 1d6 points de dégâts contondants aussi bien à la cible qu'à l'objet. Le type d'objet projeté ne modifie pas le type de dégâts ou n'importe quelle autre propriété de l'attaque.

PROJECTION DE DISQUE DE FORCE 2

École évocation (force)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles jusqu'à cinq créatures ; voir texte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Vous pouvez créer un disque tournoyant de pure force étincelante et le projeter sur un adversaire à portée. Le disque peut potentiellement affecter par ricochet d'autres cibles proches. Choisissez la cible initiale et effectuez une attaque à distance contre sa CAE. Si l'attaque touche, le disque inflige 3d6 points de dégâts de force. Puis, le disque ricoche pour toucher jusqu'à quatre autres créatures de votre choix, chacune d'elles ne pouvant être éloignée de plus de 4,50 mètres de la dernière cible. Effectuez une attaque

à distance contre chaque CAE des cibles, les unes après les autres ; le disque inflige 2d6 points de dégâts de force à chaque cible secondaire qui est touchée (déterminez les dégâts séparément pour chaque cible). Le disque continue ses ricochets jusqu'à ce qu'il ait tenté de toucher un maximum de cinq cibles ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cible valide ou jusqu'à ce que vous interrompiez le sort. Une créature ne peut subir des dégâts qu'une seule fois par utilisation de ce sort.

Le disque de force est sujet à la résistance à la magie, vous devez donc tenter un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + votre niveau de lanceur de sorts) contre chaque cible dotée d'une résistance à la magie avant de déterminer si elle va subir des dégâts. Si vous échouez à ce test, le sort s'achève.

La forme exacte du disque de force peut être modifiée ; au moment de lancer le sort, vous pouvez lui donner une forme différente que celle d'un disque. Par exemple, les fidèles de Desna aiment utiliser ce sort en lui donnant la forme d'une lamétoile constituée de force. Quelle que soit sa forme, le sort inflige les mêmes dégâts.

PROJECTION DE FORCE 2

École évocation (force)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 9 mètres

Zone d'effet rayonnement en forme de cône

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Réflexes, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous amalgamez de l'énergie mystique avant de la libérer en une puissante vague qui jaillit de vos doigts pour infliger des dégâts à vos ennemis et, potentiellement, les faire reculer. Ce sort inflige 2d6 points de dégâts de force à toutes les créatures dans la zone d'effet à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié.

De plus, la force de ce sort provoque un effet de bousculade contre toutes les créatures situées dans la zone. Tentez une seule manœuvre offensive de bousculade en utilisant comme bonus d'attaque votre niveau de lanceur de sorts + votre modificateur de caractéristique essentielle. Comparez ce résultat à la CAC + 8 de chacune des cibles. Si vous réussissez, cette créature est repoussée de 1,50 mètre plus 1,50 mètre par tranche de 5 points de votre attaque supérieurs à la CAC de la créature +8. Si la créature heurte un obstacle elle ne recule pas plus loin.

PROTECTION CONTRE LA MORT 4

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature vivante

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le bénéficiaire gagne un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques ayant le descripteur mort. Il a droit à un jet de sauvegarde contre ces effets même si cela ne devrait pas être le cas. Il est immunisé contre les niveaux négatifs et les effets d'énergie négative. Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, mais il annule les malus liés à ceux-ci pendant sa durée.

Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, même si elles causent la mort de leurs victimes.

PROTECTION D'AUTRUI

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature

Durée 1 heure/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort protège la cible et crée un lien mystique entre elle et vous, ce qui permet de vous transférer une partie de ses blessures. Lancer ce sort nécessite que vous dépensiez 1 point de persévérance. La cible ne subit que la moitié des dégâts toutes les blessures et attaques (dont celles effectuées avec des pouvoirs spéciaux) qui font perdre des points de vie et vous encaissez les dégâts restants. Seuls les points de vie perdus sont affectés par ce sort, la cible perd normalement ses points d'endurance. Si vous avez encore des points d'endurance, les dégâts affectent d'abord vos points d'endurance avant d'affecter vos points de vie, comme pour les dégâts normaux.

Ce sort ne protège pas des attaques qui ne font pas perdre de points de vie comme les effets de charme, les affaiblissements temporaires de caractéristiques, les diminutions permanentes de caractéristiques, les niveaux négatifs permanents et les effets de mort. Quand le sort s'achève, les dégâts ne sont plus répartis entre la cible et vous mais ceux qui l'ont déjà été ne sont pas retransférés à la cible. Si vous et votre cible vous éloignez l'un de l'autre hors de la portée du sort, il s'achève immédiatement.

PROTOCOLE D'APAISEMENT

École enchantement

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature artificielle avec le sous-type technologique ; voir texte

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Par simple contact, vous transmettez des codes de programmation apaisante pour potentiellement calmer une créature artificielle hostile qui voudrait s'en prendre à vos alliés et à vous-même. La créature artificielle ciblée doit avoir un FP inférieur à votre niveau ; si c'est le cas, elle est convaincue que vous et vos alliés n'êtes pas une menace. Elle ne pourra effectuer aucune action violente contre vous et vos alliés et elle ne pourra rien faire qui pourrait vous blesser ou vous menacer (bien qu'elle continue à suivre sa programmation si celle-ci ne vous menace en rien).

Si vous ou vos alliés vous montrez agressifs vis-à-vis de la créature ou si vous lui infligez des dégâts, les effets du sort se dissipent immédiatement (et la créature artificielle peut vous attaquer si c'est ce qu'elle faisait ou avait l'intention de faire précédemment).

Si une créature affectée est contrôlée par un lanceur de sorts ou quelqu'un d'autre, ce dernier peut utiliser une action complexe pour dissiper *protocole d'apaisement*, tant qu'il peut toucher la créature artificielle ou lui donner des ordres.

PROTOCOLE DE DESTRUCTION

École enchantement

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature artificielle non hostile avec le sous-type technologique ; voir texte.

Durée concentration, jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

D'un simple contact, vous transmettez des flux de données permettant de reprogrammer une créature artificielle afin qu'elle ait des intentions hostiles envers vos ennemis. Ce sort doit cibler une créature artificielle qui n'est pas déjà programmée ou chargée de vous nuire. La créature artificielle doit avoir un FP inférieur ou égal à votre niveau. Si elle est sous le contrôle d'une autre créature, cette dernière peut tenter un jet de Volonté (DD = au DD du sort) pour annuler les effets du sort.

Tant que ce sort fait effet, la créature artificielle est sous votre contrôle. À votre tour, dès le lancement du sort, vous devez lui désigner une cible ; à partir de ce moment, la créature artificielle poursuit et attaque cette cible au mieux de ses capacités. Tant que le sort dure, vous pouvez modifier la cible de la créature artificielle sans que cela ne rompe votre concentration (une action simple). Dès que vous cessez de vous concentrer ou quand le sort se termine, la créature artificielle cesse immédiatement d'obéir à votre ordre d'attaque.

PULSATION SYNAPTIQUE

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 6 mètres

Zone d'effet étendue de 6 mètres de rayon centrée sur vous

Durée 1 round

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Toutes les créatures à portée sont étourdie pendant 1 round.

PULSATION SYNAPTIQUE MAJEURE

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 6 mètres

Zone d'effet étendue de 6 mètres de rayon centrée sur vous

Durée 1d4 rounds

Jet de sauvegarde Volonté, partiel ; **Résistance à la magie** oui

Vous étourdissez toutes les créatures à portée pendant 1d4 rounds. Si une des cibles réussit un jet de Volonté, à la place d'être étourdie, elle est nauséuse pendant 1 round.

RAPIDITÉ

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles jusqu'à une créature/niveau, à moins de 9 m les unes des autres

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts.

Quand il effectue une attaque à outrance, une créature rapide peut également effectuer une action distincte de mouvement afin de se déplacer. Ce déplacement peut être effectué avant, après ou entre les attaques de l'attaque à outrance. La totalité du déplacement doit s'effectuer en une seule fois.

Tous les modes de déplacement de la créature accélérée (ce qui inclut le mode de déplacement de base, creusement, escalade, vol et nage) sont augmentés de 9 mètres jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse normale de la cible dans ce mode de déplacement. Cette augmentation compte comme un bonus d'altération et

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

il affecte normalement les distances de saut de la créature. Plusieurs effets de *rapidité* ne se cumulent pas. *Rapidité* contre et annule *lenteur*.

RAPPEL À LA VIE

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 minute

Portée contact

Cibles une créature morte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun, voir texte ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Vous rendez la vie à un défunt. Ce sort fonctionne uniquement sur les créatures mortes depuis un maximum d'une journée par niveau de lanceur de sorts. De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement et c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde pour une cible qui veut revenir à la vie. Lancer ce sort nécessite que vous construisiez une représentation complexe de la créature ciblée d'une valeur d'au moins 5 000 crédits ; cette représentation sert de balise pour l'âme de la créature et elle est détruite quand vous lancez le sort.

Le retour à la vie est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire du sort gagne automatiquement deux niveaux négatifs permanents, comme s'il avait été victime d'un pouvoir qui inflige des niveaux négatifs. S'il est niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si sa Constitution est alors censée tomber à 0 ou moins, il ne peut être rappelé d'entre les morts.

Une créature revient à la vie sans point de persévérance, aucun point d'endurance et sans emplacement de sorts préparés (jusqu'à ce qu'elle se repose pour les récupérer normalement) et 5 points de vie. Ses valeurs de caractéristiques à 0 remontent aussitôt à 1. La créature est guérie de tout empoisonnement normal ou maladie naturelle mais pas des maladies magiques ni des malédictions. Même si le sort referme la plupart des blessures mortelles et soigne les plaies les plus graves, le corps à ranimer doit être intact. Dans le cas contraire, les éléments manquants le sont toujours quand la créature revient à la vie.

Ce sort ne permet pas de ramener à la vie quelqu'un qui est mort de vieillesse, ni les créatures artificielles, les élémentaires et les Extérieurs. Il est possible de ramener à la vie une créature qui a été transformée en mort-vivant mais la balise pour attirer son âme doit être plus puissante et doit avoir une valeur d'au moins 15 000 crédits.

RAPPORT

École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles jusqu'à une créature vivante touchée/3 niveaux

Durée 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Quand vous avez besoin de garder un œil sur vos amis qui se sont séparés de vous, *rapport* vous permet de mentalement connaître leur position relative et leur état général. Vous savez dans quelle direction et à quelle distance ils se trouvent ainsi que les états dont ils peuvent souffrir : confus, malades, agonisants, nauséux, paniqués, empoisonnés, chancelants, étourdis, inconscient, en pleine forme, blessés, blessés et sans point d'endurance, et ainsi de suite.

Une fois le sort lancé sur les sujets, la distance qui les sépare du lanceur de sorts n'affecte pas le sort tant qu'ils demeurent sur le même plan d'existence. Si une cible quitte le plan (y compris par déplacement Drift) ou si elle meurt, le sort cesse de fonctionner pour cette créature.

RAYON D'ÉNERGIE

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature ou un objet

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Quand vous lancez ce sort, choisissez l'énergie utilisée : acide, froid, électricité ou feu. Le sort obtient ce descripteur. Vous projetez un rayon sur une cible et vous devez effectuer un jet d'attaque à distance contre sa CAE. Si vous touchez, le rayon inflige 1d3 points de dégâts du type correspondant à l'énergie choisie.

RAYON D'ÉPUISEMENT

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Vigueur, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous projetez un rayon de magie affaiblissant. Vous devez effectuer une attaque à distance contre la CAE de votre adversaire. Si vous touchez, la cible est immédiatement épuisée pendant toute la durée du sort. Une créature qui réussit un jet de Vigueur n'est que fatiguée à moins qu'elle ne soit déjà fatiguée auquel cas elle est épuisée malgré son jet de sauvegarde.

Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà épuisée. Contrairement à la fatigue ou à l'épuisement normal, les effets disparaissent dès la fin du sort.

RÉALITÉ SUBJECTIVE

École illusion (mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 1 round/niveau (R)

Choisissez un objet ou une créature que vous pouvez voir à portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau). Vous modifiez votre perception pour vous convaincre qu'il ne s'agit que d'une illusion. Pour vous, la cible devient transparente et ne produit ni son, ni odeur. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez traverser la cible sans encombre et cette dernière vous traverse également. Ses attaques non magiques ne peuvent vous blesser et vous subissez la moitié des dégâts de ses attaques magiques. Les pouvoirs non magiques de la cible n'ont que 50 % de probabilités de vous affecter et vous êtes immunisé à toutes ses attaques basées sur le son, le langage et l'odorat. Cependant, vos attaques n'infligent aucun dégât à la créature et vos pouvoirs magiques ne lui font rien. Vous et votre cible pouvez vous affecter normalement grâce à des intermédiaires. Par exemple, alors que votre cible devait être immunisée contre les effets directs d'un sort de *charme-monstre*, si vous avez charmé une autre créature qui attaque votre cible, cette dernière ne sera pas immunisée aux dégâts de cette autre créature.

RECHARGE **École** évocation**Temps d'incantation** 1 round**Portée** contact**Cibles** un objet**Durée** instantanée**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule (objet); **Résistance à la magie** oui (objet)

Vous redonnez jusqu'à 10 charges à une batterie ou jusqu'à 5 charges à un appareil technologique capable d'être rechargé grâce à une batterie. Puisque ce sort utilise votre énergie personnelle, vous devez dépenser 1 point de persévérance pour le lancer. Si vous rechargez une batterie, il y a 20 % de probabilité qu'elle soit détruite quand vous le faite.

Si vous redonnez à l'objet plus de charges qu'il ne peut en contenir, l'objet doit effectuer un jet de Vigueur ou subir 1d6 points de dégâts d'électricité pour chaque charge en excès. Ce sort ne fournit aucune indication sur le nombre de charges que peut contenir un objet mais vous pouvez choisir de redonner moins de charges que le maximum autorisé pour limiter les risques ; vous devez déclarer le nombre de charges que vous redonnez avant de lancer le sort.

RECONFIGURATION DE LA CHAIR **École** transmutation**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)**Cibles** une créature vivante**Durée** 1 round/niveau (R) ; voir texte**Jet de sauvegarde** Volonté, annule et Vigueur, 1/2 dégâts, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Tout comme on peut réécrire le code d'un programme informatique, vous manipulez l'ADN pour réécrire et reconfigurer dans la doubleur les fonctions biologiques de la cible afin qu'elles deviennent semblables à celles d'un robot. La cible doit réussir un jet de Volonté ou toutes ses vitesses de déplacement sont réduites de moitié et elle subit 3d6 points de dégâts tranchants à chaque round pendant son tour alors que ses organes internes se transforment pour ressembler aux composants internes d'un robot. À chaque round, la cible peut tenter un jet de Vigueur pour réduire de moitié les dégâts provoqués par ce sort.

Tant que ce sort fait effet, le corps de la cible devient visiblement plus robotique ; sa voix est synthétique et hésitante, ses mouvements sont saccadés et son visage est figé et n'exprime aucune émotion. Elle est considérée comme prise au dépourvu et elle subit un malus de -2 à tous ses tests de Perception ainsi qu'à tous les tests de compétences et de caractéristiques basés sur le Charisme et la Dextérité.

RECONFIGURATION DE LA CHAIR DE MASSE **École** transmutation**Cibles** jusqu'à une créature vivante/niveau à moins de 9 mètres les unes des autres

Ce sort est identique à *reconfiguration de la chair* à l'exception des informations ci-dessus.

REFUGE SANCTUARISÉ **École** abjuration**Temps d'incantation** 1 action simple**Portée** courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Zone d'effet toutes les créatures dans un rayonnement de 12 mètres de rayon

Durée 1 round/niveau (R)**Jet de sauvegarde** Volonté, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** non

Toutes les créatures dans un rayon de 12 mètres autour du point d'origine du sort sont protégées contre les actes de violence. Tout adversaire essayant d'attaquer directement une créature protégée, même avec un sort ciblé, doit tenter un jet de Volonté. S'il réussit, il peut attaquer normalement mais avec un malus de -2 pendant toute la durée du sort. S'il rate son jet, il ne peut porter son attaque, perd son action et ne peut plus tenter de nuire à la créature protégée pendant toute la durée du sort. Ceux qui ne tentent pas d'attaquer une créature protégée ne sont pas affectés.

Ce sort n'empêche pas les créatures protégées d'être affectées par une attaque ayant une zone d'effet mais elles bénéficieront d'un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre ces attaques.

Toutes les créatures protégées peuvent respirer normalement, quel que soit le type d'atmosphère dans laquelle elles se trouvent et elles ne subissent aucun désagrément même si elles se trouvent dans un environnement froid ou chaud. Une créature protégée ne peut attaquer sans briser les effets du sort pour elle-même mais elle peut utiliser des sorts et des pouvoirs qui ne nécessitent pas de jet d'attaque et peut agir normalement.

RÉGÉNÉRATION **École** invocation (guérison)**Temps d'incantation** 3 rounds**Portée** contact**Cibles** une créature vivante**Durée** instantanée**Jet de sauvegarde** Vigueur, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), ressoude les os brisés et reconstitue les organes détruits (y compris les yeux). Une fois le sort lancé, la régénération prend 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie ou 2d10 rounds s'ils sont absents. De plus, le sujet récupère 12d8 points de vie et le sort le débarrasse de toute fatigue et/ou épuisement et élimine les dégâts non létaux qu'il a subis. *Régénération* n'a aucun effet sur les créatures non vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

RÉINCARNATION **École** transmutation**Temps d'incantation** 10 minutes**Portée** contact**Cibles** une créature morte**Durée** instantanée ; voir texte**Jet de sauvegarde** aucun, voir texte ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. La cible ne doit pas être morte depuis plus d'une semaine et son âme doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde. Lancer ce sort nécessite que vous construisiez un monument spécial d'une valeur d'au moins 1 000 crédits qui sert de base pour l'âme de la créature. Il est détruit quand vous lancez le sort.

Comme le défunt adopte un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état de ses

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

restes n'entre pas en ligne de compte. On peut réincarner un mort avec réincarnation tant qu'il reste un infime élément du corps. Toutefois, les éléments en question devaient faire partie de son corps au moment de la mort. La magie du sort crée pour l'âme un corps de jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande une heure. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne dedans.

Le réincarné se rappelle sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, ses dons, ses rangs de compétence, sa ou ses classe(s), son bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et ses points de vie. La créature doit recalculer ses valeurs de caractéristiques en prenant en compte son éventuelle nouvelle race (n'oubliez pas de prendre en compte les augmentations aux valeurs de caractéristiques dues aux niveaux). Le personnage gagne automatiquement deux niveaux négatifs permanents. S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 0 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. La cible décide si son nouveau corps conserve ou non les implants dont disposait l'ancien. Un personnage tué alors qu'il disposait encore d'emplacements de sorts non utilisés a 50 % de chances de conserver chacun d'eux.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table ci-après. Pour les autres créatures, il convient de créer une table équivalente.

Ce sort ne permet de pas de ramener à la vie une créature transformée en mort-vivant pas plus que les créatures élémentaires, et les Extérieurs. Toute créature qui ne peut bénéficier du sort *guérison mystique* ne peut être réincarnée. Enfin, *réincarnation* reste sans effet sur quelqu'un mort de vieillesse.

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, dont ses modes et vitesses de déplacement, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de sa nouvelle forme.

D%	INCARNATION
1-6	Androïde
7-14	Nain
15-22	Elfe
23-30	Gnome
31-34	Demi-elfe
35-38	Demi-orque
39-46	Halfelin
47-55	Humain
56-64	Lashunta
65-73	Kasatha
74-81	Shirren
82-90	Vesk
91-99	Ysoki
100	Autre (au choix du MJ)

Un sort de *souhait* ou de *miracle* peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.

RENOI 4-5 4-5

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles voir texte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule, voir texte ;

Résistance à la magie oui

Ce sort renvoie une ou plusieurs créatures extraplanaires matérialisées sur votre plan, généralement vers leur plan d'origine mais il y a une probabilité de 20 % qu'elles soient renvoyées vers un plan déterminé aléatoirement. Vous pouvez augmenter les chances de réussite du sort en présentant à vos cibles un objet ou une substance qu'elles craignent, détestent ou qui leur est opposée ; vous bénéficiez d'un bonus de circonstance de +1 à votre test de lanceur de sorts pour surmonter la résistance à la magie (si elles en ont une) de vos cibles et le DD pour le jet de sauvegarde contre le sort est augmenté de 2 points. À la discrétion du MJ, certains objets rares peuvent s'avérer deux fois plus efficaces, octroyant un bonus de circonstance de +2 à votre test de lanceur de sorts pour surmonter la résistance à la magie de vos cibles et en augmentant de +4 le DD pour le jet de sauvegarde contre le sort.



Niveau 4 : quand vous utilisez *renvoi* en tant que sort de niveau 4, il affecte une seule créature extraplanaire.

Niveau 5 : quand vous utilisez *renvoi* en tant que sort de niveau 5, il affecte un nombre de créatures extraplanaires dont le total des FP ne peut excéder votre niveau + 2, et les créatures ne doivent pas être distantes de plus de 9 mètres les unes des autres.

RÉPARATION

École transmutation

Temps d'incantation 10 minutes

Portée 3 mètres

Cibles un objet de volume 1 maximum

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif, objet) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de réparer les créatures artificielles et les objets endommagés qui récupèrent 1d4 points de vie. Si l'objet est cassé, il ne l'est plus s'il a récupéré au moins la moitié de ses points de vie. Toutes les pièces composant l'objet doivent être rassemblées pour que ce sort fonctionne. Une créature artificielle ne peut bénéficier des effets de ce sort qu'une seule fois par jour. Les objets magiques peuvent être réparés mais ceux qui ont été détruits ne récupèrent pas leurs capacités magiques. Ce sort ne permet pas d'inverser les effets qui déforment ou transmutent un objet mais il peut réparer les dégâts infligés à ces objets.

RÉPARATION INTÉGRALE

École transmutation

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles un objet jusqu'à un volume de 1/niveau ou une créature artificielle de n'importe quelle taille

Ce sort s'utilise comme *réparation*, mais permet de récupérer 5d6 points de vie quand il est lancé sur un objet ou une créature artificielle.

Réparation intégrale peut réparer des objets magiques détruits et il restaure les propriétés magiques de ces objets si votre niveau de technomancien est au moins le double de celui de l'objet. Les objets avec des charges (comme les batteries) et les objets à utilisation unique (comme les potions et les grenades) ne peuvent être réparés de cette manière. Quand vous lancez *réparation intégrale* sur une créature artificielle, le sort surmonte toutes ses éventuelles immunités contre la magie comme s'il ignorait la résistance à la magie.

RÉPARATION RAPIDE

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature artificielle ou une arme

Durée 1 minute

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (inoffensif, objet) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif, objet)

À chaque round, la créature artificielle ou l'arme visée regagne 2d8 points de vie. Cela n'est pas cumulatif avec tout autre soin rapide dont pourrait déjà bénéficier la créature artificielle ou l'arme. Vous ne pouvez pas cibler une créature artificielle ou une arme qui a 0 point de vie ou qui a été détruite.

RÉSONNANCE

École évocation (son)

Temps d'incantation 10 minutes

Portée contact

Cibles un édifice ou un véhicule

Durée jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

En entrant en résonnance avec une structure ou un véhicule (ce qui n'inclut pas les vaisseaux spatiaux), vous pouvez créer des vibrations dévastatrices qui infligent 2d10 points de dégâts par round à la cible sans tenir compte de sa solidité. Au moment de lancer le sort, vous pouvez choisir sa durée, sinon il dure 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, ses effets sont absorbés par le terrain et il ne cause aucun dégât.

Résonnance ne peut pas affecter de créatures (pas même des créatures artificielles).

RESTAURATION

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 3 rounds

Portée contact

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe également les niveaux négatifs temporaires ou un niveau négatif permanent. Dans ce dernier cas, vous devez dépenser 5 points de persévérance quand vous lancez le sort et vous ne pouvez pas dissiper plus d'un niveau négatif permanent par semaine sur une même cible.

Restauration guérit tous les dégâts temporaires infligés aux caractéristiques et il permet de récupérer tous les points perdus par une seule caractéristique à cause d'effets de diminution permanente de caractéristique (que vous choisissiez au moment de lancer le sort). Il permet également de neutraliser la fatigue et l'épuisement mais pas ce qui a pu provoquer ces états. Une cible ne peut bénéficier qu'une seule fois toutes les 24 heures de la suppression des états fatigué ou épuisé grâce à ce sort.

RESTAURATION PARTIELLE

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 3 rounds

Portée contact

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible ou permet de récupérer 1d4 points de dégâts temporaires infligés à l'une de ses caractéristiques. *Restauration partielle* élimine toute fatigue dont est victime le sujet et, s'il est épuisé, il devient simplement fatigué. Cependant, le sort ne neutralise pas ce qui a pu provoquer ces états. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique. Une cible ne peut bénéficier qu'une seule fois toutes les 24 heures de la suppression des états fatigué ou épuisé grâce à ce sort.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

RÉTROCOGNITION

École divination

Temps d'incantation 1 minute

Portée personnelle

Durée concentration, jusqu'à 1 minute/niveau

Ce sort vous permet de capter des émanations psychiques au sujet d'événements passés qui se sont déroulés à l'endroit où vous vous trouvez. Pendant la première minute du sort, *Rétrocongnition* révèle des empreintes psychiques dues à des événements qui ont eu lieu au cours de la dernière heure, puis, pendant la seconde minute de concentration, il révèle des empreintes de l'heure précédente et ainsi de suite. Si un événement psychiquement perturbant ou marquant s'est produit au cours de cette période, vous devez réussir un jet de Volonté (DD = 15, 20 ou 25, en fonction de la gravité du traumatisme) ou perdre votre concentration sur le sort. Si vous ratez ce jet de sauvegarde, le sort s'achève.

À partir du niveau 16 de mystique, vous pouvez choisir de collecter des empreintes psychiques sur une plus longue période de temps à partir d'1 semaine par minute de concentration (comme cela est indiqué dans la table ci-dessous). Ces sensations

vous fournissent moins de détails, il peut donc être plus difficile de distinguer des empreintes laissées par autre chose que les événements les plus importants. Dans la plupart des circonstances, avec ce sort, vous ne pouvez obtenir aucune information au sujet d'événements qui se sont produits au cours de la Faille.

NIVEAU DE MYSTIQUE

16-17

18-19

20

PÉRIODE

1 semaine par minute

1 année par minute

1 décennie par minute

ROBOT IMPROVISÉ

École transmutation

Temps d'incantation 1 round

Portée contact

Cibles un volume de 1 d'équipements électroniques inertes ; voir texte.

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; Résistance à la magie non

Vous transformez un tas de déchets technologiques en un robot qui peut accomplir des tâches utiles.

Vous devez prendre pour cible un tas de composants électroniques inertes et non fonctionnels d'un volume au moins égal à 1. Il peut s'agir d'un grand système informatique détruit, d'un ordinateur ou d'une partie d'un robot déconnecté ou non fonctionnel, d'un robot détruit ou tout autre rebut de systèmes mécaniques ou de composants électroniques ou d'une combinaison des éléments précités tant que vous disposez d'un volume suffisant de matériaux.

En lançant ce sort, vous utilisez vos connaissances magiques et technologiques pour réassembler les débris et pour leur insuffler de l'énergie et des programmations utiles. Un robot improvisé est de taille P avec une CAC et une CAE égales à 10 + votre niveau de technomancien. Il a un nombre de points de vie égal au quart des vôtres (sans points d'endurance). Il dispose d'une vitesse au sol de 9 mètres et d'une vitesse en vol de 4,50 mètres avec une manœuvrabilité moyenne. Il peut accomplir toutes les tâches décrites avec les compétences Informatique, Ingénierie, Pilotage et Escamotage et son bonus total pour chacune de ces compétences est égal à 3 + votre niveau de lanceur de sorts. On considère que le robot utilise une trousse de piratage quand il utilise la compétence Informatique et d'une trousse d'ingénierie quand il utilise la compétence Ingénierie. Un robot improvisé ne peut jamais attaquer. Il bénéficie de vos bonus aux jets de sauvegarde s'il est pris pour cible par un sort ou un autre effet ciblé. Il est considéré comme une créature artificielle avec les types technologique et magique en ce qui concerne les sorts et les effets qui le ciblent.

Télépathiquement, vous pouvez, à votre tour, par une action de mouvement, donner de nouvelles instructions simples à votre robot improvisé et ce dernier effectue ses actions comme s'il était une créature normale. Vous savez quand il réussit ou échoue à un test de compétence. Vous savez également s'il est attaqué



ou s'il a été détruit mais vous ne pouvez rien percevoir d'autre par l'intermédiaire de ce lien télépathique limité.

Quand le robot improvisé est détruit, ou que le sort se termine, ses composants utilisés pour le créer redeviennent des rebuts inutilisables et ses circuits sont tellement abîmés qu'ils sont méconnaissables. Vous ne pouvez les réutiliser pour créer un nouveau robot improvisé.

ROBOT IMPROVISÉ DE COMBAT

École transmutation

Temps d'incantation 1 round

Portée contact

Cibles au moins un volume de 1 d'équipements électroniques inactifs ; voir texte.

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous transformez un tas de déchets technologiques en un robot qui peut traquer et attaquer vos ennemis.

Vous devez prendre pour cible un tas de composants électroniques inertes et non fonctionnels d'un volume au moins égal à 1. Il peut s'agir d'un grand système informatique détruit, d'un ordinateur ou d'une partie d'un robot déconnecté ou non fonctionnel, d'un robot détruit ou tout autre rebut de systèmes mécaniques ou de composants électroniques ou d'une combinaison des éléments précités tant que vous disposez d'un volume suffisant de matériaux.

Créer un robot improvisé de combat nécessite également une batterie ultra dont toute l'énergie sera absorbée par le lancement du sort.

En lançant ce sort, vous utilisez vos connaissances magiques et technologiques pour réassembler les débris et pour leur conférer des compétences de combat et une certaine agressivité. Un robot improvisé de combat est de taille P avec une CAC et une CAE égales à 15 + votre niveau de technomancien. Il a une solidité de 15 et un nombre de points de vie égal à la moitié des vôtres (sans points d'endurance). Il bénéficie de vos bonus aux jets de sauvegarde quand il est visé par des sorts ou d'autres effets ciblés. Il dispose d'une vitesse au sol de 9 mètres et d'une vitesse en vol de 4,50 mètres avec une manœuvrabilité moyenne. En ce qui concerne les sorts et les effets qui prennent pour cible le robot, ce dernier est considéré comme une créature artificielle avec les sous-types magique et technologique.

Le robot improvisé de combat a quatre mains. On considère qu'il possède les dons Viser et Science de la manœuvre offensive (bousculade, lutte et croc-en-jambe). Il a un bonus à l'attaque égal à 6 + votre niveau de technomancien ; sur une main, il est équipé d'une dague à lame vibrante spéciale qui inflige 6d8+6 points de dégâts au lieu des dégâts normaux. Une seconde main est équipée d'un pistolet laser léger qui inflige 6d6 points de dégâts au lieu des dégâts normaux. Les dégâts infligés par les armes spéciales du robot sont considérés comme magiques pour la résistance aux dégâts.

Télépathiquement, vous pouvez à votre tour, par une action de mouvement, donner de nouvelles instructions simples à votre robot improvisé de combat et ce dernier effectue ses actions comme s'il était une créature normale. Vous savez quand il attaque ou qu'il effectue une manœuvre offensive et s'il a réussi ou non. Vous savez également s'il est attaqué, s'il subit des dégâts ou s'il a été détruit mais vous ne pouvez rien percevoir d'autre par l'intermédiaire de ce lien télépathique limité.

Quand le robot improvisé de combat est détruit, ou que le sort se termine, ses composants utilisés pour le créer redeviennent des rebuts inutilisables et ses circuits sont tellement abîmés qu'ils sont méconnaissables. Vous ne pouvez les réutiliser pour créer un nouveau robot de combat.

ROBOT MÉDICAL IMPROVISÉ

École transmutation

Temps d'incantation 1 round

Portée contact

Cibles un volume de 1 d'équipements électroniques inertes ; voir texte.

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous transformez un tas de déchets technologiques en un robot qui peut effectuer des soins de base.

Vous devez prendre pour cible un tas de composants électroniques inertes et non fonctionnels d'un volume au moins égal à 1. Il peut s'agir d'un grand système informatique détruit, d'un ordinateur ou d'une partie d'un robot déconnecté ou non fonctionnel, d'un robot détruit ou tout autre rebut de systèmes mécaniques ou de composants électroniques ou d'une combinaison des éléments précités tant que vous disposez d'un volume suffisant de matériaux.

En lançant ce sort, vous utilisez vos connaissances magiques et technologiques pour réassembler les débris et pour leur insuffler de l'énergie et des compétences médicales. Un Robot médical improvisé est de taille P avec une CAC et une CAE égales à 10 + votre niveau de technomancien. Il a un nombre de points de vie égal au quart des vôtres (mais pas de points d'endurance). Il dispose d'une vitesse au sol de 9 mètres et d'une vitesse en vol de 4,50 mètres avec une manœuvrabilité moyenne. Il est considéré comme formé dans la compétence Médecine et peut effectuer des premiers soins, soigner des blessures mortelles ou traiter une intoxication par des drogues ou un empoisonnement comme s'il disposait d'un medkit (mais il ne peut soigner les maladies ou effectuer des soins à long terme). Son bonus total pour les tests de Médecine est égal à 3 + votre niveau de lanceur de sorts. Un Robot médical improvisé peut mettre une créature inconsciente à l'abri en la tirant ou en la portant en volant vers un endroit que vous désignez. Il peut tirer ou porter en volant une créature de taille P, M ou G mais sa vitesse est réduite de moitié. S'il s'occupe d'une créature plus petite, sa vitesse est normale et il ne peut déplacer une créature d'une taille supérieure à G. Un robot médical improvisé ne peut jamais attaquer. Il bénéficie de vos bonus aux jets de sauvegarde s'il est pris pour cible par un sort ou un autre effet ciblé. Il est considéré comme une créature artificielle avec les sous-types technologique et magique en ce qui concerne les sorts et les effets qui le ciblent.

Télépathiquement, vous pouvez, à votre tour, pour une action de mouvement, donner de nouvelles instructions simples à votre robot médical improvisé et ce dernier effectue ses actions comme s'il était une créature normale. Vous savez quand il réussit ou échoue à un test de compétence. Vous savez également s'il est attaqué ou s'il a été détruit mais vous ne pouvez rien percevoir d'autre par l'intermédiaire de ce lien télépathique limité.

Quand le robot médical improvisé est détruit, ou que le sort se termine, ses composants utilisés pour le créer redeviennent des rebuts inutilisables et ses circuits sont tellement abîmés qu'ils sont méconnaissables. Vous ne pouvez les réutiliser pour créer un nouveau robot improvisé.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

SANCTUAIRE SECRET 5

École abjuration

Temps d'incantation 10 minutes

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Zone d'effet un cube de 9 mètres de côté/niveau (M)

Durée 24 heures (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Ce sort offre une certaine intimité. Toute créature qui observe la zone depuis l'extérieur ne distingue qu'une masse sombre et brumeuse. Même vision dans le noir ne parvient pas à percer cette obscurité. Nul son, quel que soit son volume, ne sort de la zone, aussi est-il inutile de tendre l'oreille pour les créatures situées à l'extérieur. En revanche, celles qui se trouvent à l'intérieur voient normalement.

Les sorts de divination (scrutation) ne permettent pas de distinguer ce qui se passe dans la zone. Les créatures à l'intérieur sont immunisées contre *détection de pensées*. Les créatures à l'intérieur ne peuvent communiquer avec celles qui se trouvent à l'extérieur que ce soit oralement (parce que les sons sont bloqués) ou avec des appareils technologiques (parce que les transmissions sont bloquées) mais le sort n'empêche pas d'autres formes de communication magiques comme *message télépathique* ou une communication télépathique.

Le sort n'empêche pas les créatures et les objets d'entrer dans la zone ou d'en sortir.

SCEAU DE SÉCURITÉ 2

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une porte, un contenant ou un portail dans une zone de 9 m²/niveau

Durée 24 heures

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Un *Sceau de sécurité* scelle magiquement une porte, un contenant avec un couvercle ou un loquet, un portail ou un système informatique. Lancer ce sort nécessite que vous dépensiez 1 point de persévérance. Vous pouvez ignorer librement votre propre *sceau de sécurité* sans qu'il en soit affecté. Si l'objet scellé a une serrure, le DD pour l'ouvrir est augmenté de 5 points tant qu'elle reste fixée à l'objet. Si ce dernier n'a pas de serrure, le sort en crée une qui ne peut être ouverte qu'en réussissant un test d'Ingénierie DD 20 pour désactiver des appareils. Si l'objet scellé est doté de systèmes de sécurité informatiques, le DD pour contourner ces systèmes est augmenté de 5. Une porte ou un objet sécurisé par ce sort ne peut être ouvert qu'en le forçant ou en réussissant à lancer un sort de *Dissipation de la magie* ou de *déblocage*. Ajoutez 5 au DD normal pour forcer une porte ou un portail affecté par le sort. Un sort de *déblocage* retire automatiquement un *sceau de sécurité*, qui est considéré comme un élément de fermeture.

SENS AIGUISÉS 1 1

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée 1 minute/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

La cible gagne un bonus d'intuition de +2 à ses tests de Perception et gagne vision nocturne. Sous l'effet de ce sort, les cibles

qui ont déjà vision nocturne doublent la distance à laquelle elles peuvent voir.

SERVITEUR INVISIBLE 1

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet un serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence

Durée 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Ce sort invoque une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que vous lui confiez (une action de mouvement). Elle peut aller chercher des objets, ouvrir des portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Elle n'exécute qu'une seule tâche à la fois et la répète inlassablement si on lui dit de le faire tant que vous restez à portée. Sa Force est de 2, ce qui lui permet juste de soulever 10 kilos (ou des objets de volume 2) et de tirer jusqu'à 50 kilos (ou des objets de volume 10).

Le serviteur peut déclencher les pièges, mais ne peut déployer assez de force pour activer certaines plaques de pression et d'autres appareils. Il est incapable de réaliser des tâches qui nécessitent un test de compétence avec un DD de 10 ou plus ou un test de compétence qui ne peut être utilisé sans formation. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 m et il ne peut ni voler, ni escalader, ni nager (en revanche, il peut marcher sur l'eau).

Le serviteur ne peut attaquer et ne peut donc jamais effectuer de jet d'attaque. Il ne peut être tué mais il se dissipe s'il subit plus de 6 points de dégâts à cause d'une attaque de zone ; il ne peut jamais effectuer de jets de sauvegardes contre des attaques.

SINGULARITÉ GRAVITATIONNELLE 6

École invocation (création)

Temps d'incantation 1 round

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Effet singularité gravitationnelle d'un volume égal à un cube de 1,50 mètre de côté ; voir texte

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous créez une minuscule particule de matière dotée d'une densité infinie. Vous devez invoquer cette singularité dans un espace qui n'est occupé ni par une créature, ni par un objet. Quand vous terminez de lancer le sort, la singularité attire toutes les créatures de taille M ou plus petites et tous les objets abandonnés de volume faible ou inférieur dans un rayon de 9 mètres. À chaque round au cours de votre tour, la singularité effectue une seule manœuvre offensive spéciale contre les créatures à 9 mètres ou moins avec un bonus d'attaque égal à 4 + votre niveau de lanceur de sorts + modificateur de caractéristique essentielle. Comparez le résultat à la CAC + 8 de chaque créature. Si la singularité l'emporte, cette créature est attirée de 1,50 mètre vers elle plus 1,50 mètre par tranche de 5 points de son attaque supérieurs à la CAC de la cible + 8. Les objets que personne n'utilise sont automatiquement attirés de 3 mètres vers la singularité à chaque round. Si une créature ou un objet est attiré sur la case qui contient la singularité, il est aspiré à l'intérieur et subit 12d6 points de dégâts à la fin de son tour à chaque round, tant qu'il demeure dans cet espace.

Une créature aspirée à l'intérieur de la singularité ne peut rien faire d'autre qu'utiliser une action complexe pour tenter de s'échapper (elle subit des dégâts même pendant les rounds où elle tente de

fuir). Pour s'échapper, la créature doit réussir un test d'Athlétisme (DD = 15 + 1,5 fois votre niveau de mystique) ou un test de Force DD 22. La singularité peut contenir jusqu'à quatre créatures ou objets de taille M (deux créatures ou objets de taille P comptent comme une créature de taille M, et ainsi de suite) ; si la singularité devait attirer d'autres créatures, ces dernières se retrouvent juste sur une case adjacente à la singularité.

Toute créature située à moins de 15 mètres de la singularité voit sa vitesse réduite de moitié quand elle s'en éloigne. Cependant, sa vitesse est doublée si elle se dirige vers elle. Si, à n'importe quel moment de son déplacement, une créature se retrouve à 9 mètres de la singularité, elle est soumise à la manœuvre offensive décrite précédemment. Une créature qui ne s'éloigne pas de la singularité et qui ne s'en approche pas se déplace à sa vitesse normale. Quand le sort se termine, la singularité disparaît et les êtres ou objets aspirés réapparaissent dans l'espace qu'elle occupait (ou aussi près que possible s'ils ne tiennent pas tous dedans).

SOMMEIL PROFOND

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 round

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Zone d'effet une ou plusieurs créatures vivantes avec un total de

FP de 8 ou moins situées dans un rayonnement de 3 m de rayon

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ;

Résistance à la magie oui

Ce sort pousse les créatures situées dans une zone à sombrer dans un sommeil magique. Elles sont considérées comme endormies mais les bruits ne les réveillent pas. Les créatures avec le plus faible FP sont affectées les premières. Lorsque leurs FP sont équivalents, se sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes les premières. *Sommeil profond* est sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

SON IMAGINAIRE

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet sons illusoire

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, réfute ; **Résistance à la magie** non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (qui monte, qui descend, qui se rapproche, etc.). Vous choisissez le type de bruit que vous souhaitez obtenir au cours de l'incantation et vous ne pouvez plus le modifier par la suite.

Le volume sonore peut être l'équivalent de celui produit par 20 humains normaux. Vous pouvez donc faire croire que des gens crient, chantent ou parlent, qu'ils marchent, qu'ils courent et même qu'ils se battent ou imitent le bruit de petites explosions. Vous pouvez imiter le bruit de machines, le brouhaha d'une conversation lointaine ou le rugissement d'un prédateur extraterrestre, mais vous ne pouvez pas reproduire des sons très précis comme un discours intelligible ou le bruit caractéristique des moteurs d'un vaisseau spatial précis.

SONDE MENTALE

École divination (mental)

Temps d'incantation 1 minute

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Cibles une créature

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous accédez aux souvenirs et aux connaissances d'une cible et vous pouvez y trouver les informations que vous souhaitez même si elle ne le veut pas.

Vous pouvez tenter de connaître la réponse à une question de votre choix par round ; après chaque question, la cible peut tenter un jet de Volonté pour mettre un terme au sort. Si ce jet échoue, la créature peut tenter un test de Bluff avec un DD égal à 11 + votre modificateur de Psychologie. Si la cible rate ce test de Bluff vous obtenez la réponse souhaitée. Si la cible réussit ce test, vous n'obtenez aucune information. Si elle réussit ce test d'au moins 5 points, elle choisit sa réponse et vous pensez qu'il s'agit de la vérité. Vos questions sont des demandes purement télépathiques et les réponses sont directement transmises à votre esprit. Il n'est pas nécessaire que vous parliez la même langue que votre cible mais les réponses des créatures les moins intelligentes peuvent se limiter à des images sensorielles.

SORT SYMBOLIQUE

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 3 mètres

Cibles, effet ou zone d'effet voir texte

Durée 1 heure

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Les sorts symboliques sont souvent les premières altérations magiques que les lanceurs de sorts maîtrisent quand ils apprennent leur art. Une fois lancé, *un sort symbolique* vous permet de produire de simples effets magiques qui durent 1 heure. Ces effets sont mineurs et sont très limités. Vous pouvez faire léviter lentement un objet de petit volume. Vous pouvez modifier des objets d'un volume de 30 centimètres de côté par round pour les colorer, les nettoyer, les souiller, les refroidir, les chauffer, leur donner un certain arôme. Vous pouvez créer de petits objets mais ils semblent artificiels et sont extrêmement fragiles (on ne peut les utiliser comme des armes ou des outils). Vous pouvez faire briller un objet pour qu'il dégage une faible lueur sur 9 mètres de rayon.

Sort symbolique n'est pas assez puissant pour dupliquer d'autres effets magiques. Toute modification plus prononcée d'un objet (autre que le déplacer, le nettoyer ou le salir) ne persiste que pendant 1 heure.

SOUFFLER LA VIE

École nécromancie (mort)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles jusqu'à une créature/2 niveaux à moins de 9 mètres les unes des autres

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous déformez l'essence de vie de vos cibles pour souffler la dernière étincelle des créatures les plus faibles et pour affaiblir les autres. Les effets de ce sort dépendent du FP de chaque créature.

Une créature ayant un FP de 5 ou moins est tuée. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle perd tous ses points de vie sauf 1. Une créature ayant un FP de 6 à 10 subit 10d20 points de dégâts et elle

est étourdie pendant 3 rounds. Si elle réussit un jet de Vigueur, les dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas étourdie.

Une créature avec un FP de 11 à 14 subit 8d20 points de dégâts et elle est chancelante pendant 3 rounds. Si elle réussit un jet de Vigueur, les dégâts sont réduits de moitié et elle n'est pas chancelante.

Une créature ayant un FP d'au moins 15 subit 6d20 points de dégâts. Si elle réussit un jet de Vigueur, les dégâts sont réduits de moitié.

Que la cible réussisse ou non son jet de sauvegarde, elle peut tout de même mourir à cause des dégâts infligés par le sort mais, dans ce cas, il ne s'agit pas d'un effet de mort.

SOUHAIT

École universelle

Temps d'incantation 1 action simple

Portée voir texte

Zone d'effet, effet ou cibles voir texte

Durée voir texte

Jet de sauvegarde voir texte ; **Résistance à la magie** voir texte

En l'énonçant à voix haute, vous pouvez altérer la réalité pour qu'elle se plie à votre volonté. Cependant, même un *souhait* a ses limites. Ce sort peut produire un des effets suivants.

- Reproduire n'importe quel sort de technomancien de niveau 6 ou inférieur.
- Reproduire n'importe quel autre sort de niveau 5 ou inférieur.
- Annuler les effets néfastes de certains sorts comme *Débilité*.
- Produire n'importe quel effet dont le niveau de puissance est cohérent avec les effets précédents.

À la discrétion du MJ, vous pouvez essayer d'utiliser *souhait* pour produire des effets plus puissants mais cela peut s'avérer dangereux ou le sort peut ne produire qu'un effet partiel.

Les jets de sauvegarde et la résistance à la magie fonctionnent normalement contre les sorts dupliqués mais le DD est calculé comme s'il s'agissait d'un sort de niveau 7. Pour les autres effets qui dépendent du niveau du sort, *souhait* est considéré comme un sort de niveau 9.

SPHÈRE D'ISOLEMENT

École évocation (force)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature de taille L ou plus petite

Durée 1 minute/niveau (R)

Jet de sauvegarde Réflexes, annule ; **Résistance à la magie** oui

Une sphère de force scintillante de 3 mètres de diamètre englobe la créature désignée. Elle garde la cible prisonnière jusqu'à la fin de la durée indiquée. Elle fonctionne comme un *mur de force* mais ne peut être dissipée par *dissipation de la magie*. À l'intérieur de la sphère, le sujet respire normalement. Rien ne peut bouger la sphère, ni les efforts de son captif, ni ceux des intervenants extérieurs.

STABILISATION

École invocation (guérison)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature vivante

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Si la cible de ce sort a 0 point de vie et qu'elle est agonisante, elle est automatiquement stabilisée. Si elle subit des dégâts ultérieurement, elle n'est plus stabilisée.

SUGGESTION

École enchantement (coercition, dépendant du langage, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature vivante

Durée 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement de la suggestion

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous influencez sur les actions de la cible en lui suggérant la conduite à suivre (suggestion limitée à une ou deux phrases). La suggestion doit être formulée de façon à paraître raisonnable. Toute suggestion visiblement néfaste pour la cible annule immédiatement le sort.

L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée ; en revanche, si la cible la termine plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet a obéi à la suggestion. Vous pouvez aussi spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Si la condition donnée ne se présente pas avant la fin de la durée du sort, le sort reste sans effet.

Si la suggestion est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus (-1, -2, etc.).

SUGGESTION DE GROUPE

École enchantement (coercition, dépendant du langage, mental)

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles jusqu'à une créature/niveau à moins de 9 mètres les unes des autres

Ce sort fonctionne comme *suggestion* mais il peut affecter plusieurs créatures. Toutes les créatures affectées sont sujettes à la même suggestion.

SURCHARGE DES SYSTÈMES

École enchantement (coercition)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Vigueur, annule ; **Résistance à la magie** oui

En touchant une cible (ce qui nécessite généralement un jet d'attaque contre la CAE de cette cible mais vous pouvez ajouter à ce jet le modificateur de votre valeur de caractéristique essentielle s'il est supérieur à celui de votre Force), vous paraissez son corps avec des décharges électriques ou d'autres interférences. Si la cible rate son jet de Vigueur, elle est submergée par l'effet de ce sort et peut être incapable d'agir normalement. Tant que ce sort fait effet, à chaque fois que la cible tente une action ou une réaction, il y a 50 % de probabilités qu'elle ne fasse rien.

Il faut effectuer ce jet pour chaque action que veut effectuer la cible. Par exemple, si elle souhaite se déplacer et attaquer pendant son tour, il faudra lancer les dés de pourcentage deux fois avant chacune de ces actions. Chaque attaque d'une attaque à outrance compte comme une action séparée.

Ce sort est efficace contre les créatures vivantes ou non et le lancer ne provoque pas d'attaque d'opportunité.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



SURCHARGE SYNAPTIQUE

École divination (mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature vivante

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, partiel; **Résistance à la magie** oui

Pour affecter la cible, vous devez la toucher avec une attaque au corps à corps contre sa CAE ; s'il est plus élevé, vous pouvez ajouter à ce jet d'attaque votre bonus de valeur de caractéristique essentielle au lieu de votre modificateur de Force. Puis vous surchargez l'esprit de la cible dont les synapses se déclenchent violemment. Elle subit 18d8 points de dégâts et elle est chancelante pendant 1 minute. La cible peut éviter d'être chancelante en réussissant un jet de Vigueur mais elle subit tout de même les dégâts. Lancer ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

SURCHAUFFE

École évocation (feu)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 4,50 mètres

Zone d'effet rayonnement en forme de cône

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Réflexes, 1/2 dégâts ; **Résistance à la magie** oui

Vous collectez la chaleur dégagée par les corps et les appareils proches et vous la relâchez en une vague de chaleur qui inflige

2d8 points de dégâts de feu aux créatures et aux objets situés dans la zone d'effet.

SURTENSION

École évocation (électricité)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature ou un objet

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Vous touchez une cible avec un objet électrique que vous tenez. Vous effectuez une attaque de corps à corps contre la CAE de la cible. Sinon, vous pouvez toucher avec la main un appareil électrique dont la cible est équipée (ou choisir comme cible un appareil électrique ou assimilé, comme un robot), avec un bonus de +2 à votre jet d'attaque. Dans tous les cas, si vous touchez, vous provoquez une surtension dans l'appareil qui inflige 4d6 points de dégâts d'électricité à votre cible. Lancer ce sort ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

SURTENSION EN CHAÎNE

École évocation (électricité)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)

Cibles une cible primaire et jusqu'à dix cibles secondaires distantes de moins de 9 mètres les unes des autres

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Réflexes, 1/2 dégâts, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Choisissez une cible primaire ainsi que 10 cibles secondaires situées à moins de 9 mètres de la cible primaire. Cette dernière doit être équipée ou doit avoir sur elle un quelconque appareil électrique. Ce sort provoque une surtension de cet appareil qui projette des arcs électriques vers les cibles secondaires. Toutes les cibles sélectionnées subissent 13d12 points de dégâts d'électricité.

Si la cible primaire rate son jet de Réflexes, le sort court-circuite également un de ses objets électriques (de votre choix) qui est inutilisable pendant 1 round. Si la cible primaire annule l'effet complètement (comme avec Esquive totale), les cibles secondaires ne sont pas non plus affectées.

TÉLÉKINÉSIE

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)

Cibles voir texte

Durée concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée ; voir texte

Jet de sauvegarde aucun, Volonté, annule (objet), voir texte ;

Résistance à la magie oui (objet), voir texte

Vous déplacez des objets ou des créatures à distance, juste en vous concentrant. Selon l'effet désiré (voir ci-dessous), le sort génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat.

Manœuvre offensive. Une fois par round, vous pouvez utiliser télékinésie pour exécuter une attaque à distance qui agit comme une bousculade, un désarmement, une lutte (ce qui inclut une immobilisation) ou un croc-en-jambe. Ces actions sont résolues de façon normale mais vous utilisez votre niveau de lanceur de sorts plus votre modificateur de caractéristique essentielle comme bonus d'attaque. Nul jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie s'applique normalement. Cette version du sort dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais elle prend fin si vous cessez de vous concentrer.

Force graduelle. Cette version du sort permet de déplacer une créature ou un objet pesant jusqu'à 12,5 kg ou un volume de 2 par niveau de lanceur de sorts et de lui faire parcourir un maximum de 6 mètres par round dans n'importe quelle direction (y compris vers le haut ou vers le bas). Une créature peut annuler cet effet sur un objet qu'elle tient en réussissant un jet de Volonté ou un test de résistance à la magie. Cette version du sort dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais cesse prématurément si vous arrêtez de vous concentrer. Si l'objet se retrouve hors de portée du sort, l'effet cesse immédiatement.

Vous pouvez manipuler un objet par télékinésie comme si vous le teniez en main. Vous pouvez donc, par exemple, abaisser un levier, tourner une clef dans une serrure, appuyer sur un bouton, faire pivoter un objet, etc. à condition que la force requise entre dans les limites imposées par le sort et dans les limites de poids. Vous pouvez également défaire des nœuds simples, mais une activité qui demande une telle dextérité nécessite un test d'Intelligence DD 15.

Poussée subite. Toute l'énergie du sort peut également être dépensée en un seul round, de manière à projeter jusqu'à un maximum de 15 objets ou créatures à portée (qui doivent être distantes de moins de 3 mètres les uns des autres) en direction d'une cible à une distance maximale de 45 mètres de tous les objets ou

créatures projetés. Vous pouvez ainsi projeter un poids total de 180 kilos ou avec un volume maximal de 40. Vous devez réussir un jet d'attaque (un par créature ou objet projeté) pour toucher la cible en utilisant votre bonus de base à l'attaque + votre modificateur de caractéristique essentielle comme bonus à l'attaque. Les dégâts occasionnés par les objets vont de 1 point par tranche de 12,5 kg ou un volume de 2 (pour les objets les moins dangereux) à 1d10 points tous les 12,5 kg ou un volume de 2 (pour les objets plus dangereux comme les armes ou les objets hérissés de lames ou de pointes). Les objets et les créatures qui ratent leur cible atterrissent dans une case adjacente à celle de leur cible. Vous pouvez aussi lancer des créatures dont le poids est dans les limites du sort mais elles ont droit à un jet de Volonté et à un test de résistance à la magie pour en annuler les effets. Il en va de même pour celles auxquelles vous voudriez arracher des objets tenus en main. Si une créature est lancée contre un obstacle solide, elle subit 1d6 points de dégâts comme si elle venait d'effectuer une chute de 3 mètres.

TÉLÉPATHIE

École divination (mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 10 minute/niveau

Vous pouvez communiquer mentalement avec n'importe quelle autre créature dotée d'un langage située à une distance maximale de 30 mètres. Dialoguer mentalement avec plusieurs créatures simultanément est possible mais maintenir une conversation télépathique avec plus d'une créature à la fois est tout aussi difficile que de parler et de tenter d'écouter plusieurs personnes en même temps. Vous ne pouvez utiliser télépathie pour localiser des créatures afin de communiquer avec elles mais une fois que vous avez établi une communication télépathique, vous n'avez pas besoin de maintenir une ligne d'effet pour la maintenir.

TÉLÉPORTATION

École invocation (Téléportation)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 3 200 kilomètres

Cibles vous et les objets touchés ainsi que des créatures touchées volontaires ou inconscientes

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun, Volonté, annule (objet) ; **Résistance à la magie** non, oui (objet)

Ce sort vous transporte instantanément à l'endroit de votre choix situé à une distance maximale de 3 200 kilomètres. Il n'est pas possible d'effectuer un voyage entre les plans ou interplanétaires ou de se téléporter entre deux vaisseaux en plein combat. Cependant, vous pouvez vous téléporter à la surface d'une planète à partir d'un vaisseau en orbite. Vous pouvez emporter des objets à concurrence de votre charge maximale ainsi qu'un maximum de 5 créatures volontaires ou inconscientes de taille M ou inférieure (qui transportent un poids inférieur à leur charge maximale) ou leur équivalent. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut quatre créatures de taille M, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit vous toucher. En tant que lanceur de sorts, vous n'avez pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie. Seuls les objets tenus ou utilisés par quelqu'un d'autre peuvent

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

effectuer un jet de sauvegarde ou bénéficier de la résistance à la magie.

Vous devez avoir une idée exacte de l'endroit où vous allez réapparaître. Plus vous avez une image mentale précise de votre destination, plus il y a de probabilités que le sort fonctionne convenablement. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques. Afin de savoir comment le sort se comporte, jetez 1d100 et référez-vous à la table 10-1. Les termes utilisés dans cette table sont définis ci-dessous :

Familiarité : « Très familier » décrit un lieu où vous êtes souvent allé et où vous vous sentez chez vous. « Soigneusement étudié » représente un endroit que vous connaissez bien, soit parce que vous pouvez le voir physiquement, soit parce que vous y avez été souvent. « Vu à l'occasion » indique un lieu que vous avez vu à plusieurs reprises, mais que vous ne connaissez pas bien. « Vu une fois » désigne un endroit que vous n'avez vu qu'une seule fois, ou que vous avez examiné par magie, grâce à une caméra ou à des enregistrements (pour un endroit observé à distance, vous devez tout de même avoir une idée précise de ce lieu ; vous ne pouvez pas vous téléporter vers un lieu inconnu que vous n'avez vu qu'à travers un holoïd).

« Destination erronée » représente un endroit qui n'existe pas vraiment ou, si vous vous téléportez dans un lieu familier, c'est un endroit qui n'existe plus en tant que tel ou qui a été tellement transformé que vous ne le reconnaissez pas. Dans ce cas, jetez 1d20+80 plutôt que 1d100. Il n'existe en effet aucune destination où vous pouvez espérer arriver même à proximité.

Sur l'objectif : vous vous matérialisez à l'endroit désiré.

Translation : vous apparaissez en lieu sûr mais à une distance déterminée aléatoirement de l'objectif visé dans une direction aléatoire. La marge d'erreur est proportionnelle à la distance qui vous sépare de votre objectif et elle est déterminée par une fraction de cette distance (déterminée avec 1d100). La direction est déterminée au hasard.

Lieu similaire : vous vous retrouvez dans un endroit qui ressemble à votre objectif, soit visuellement, soit au niveau thématique. En règle générale, vous apparaissez dans le lieu similaire le plus proche de la destination choisie. Si on estime qu'un tel endroit n'existe pas dans la zone d'effet, le sort échoue tout simplement.

Incident : vous (et ceux qui vous accompagnent) subissez un incident de parcours, une déchirure dans la trame de la réalité. Vous et vos passagers subissez chacun 2d10 points de dégâts. Vous relancez aussitôt 1d20+80 pour voir où vous arrivez. Chaque fois que le résultat indique « Incident », les dégâts se cumulent et vous devez relancer les dés.

TABLE 10-1 : RÉSULTATS DE LA TÉLÉPORTATION

DEGRÉ DE FAMILIARITÉ	SUR L'OBJECTIF	TRANSLATION	LIEU SIMILAIRE	INCIDENT
Très familier	01-97	98-99	00	—
Soigneusement étudié	01-94	95-97	98-99	00
Vu à l'occasion	01-88	89-94	95-98	99-00
Vu une fois	01-76	77-88	89-96	97-00
Destination erronée	—	—	81-92	93-00

TÉLÉPORTATION INTERPLANÉTAIRE

École invocation (téléportation)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée système solaire ou plan ; voir texte

Cibles vous et les objets et créatures volontaires ou inconscientes que vous touchez

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun, Volonté, annule (objet) ; **Résistance à la magie** non, oui (objet)

Ce sort fonctionne comme *téléportation*, mais sans véritable limite de portée et vous n'avez pas besoin d'avoir vu votre destination. En le lançant, vous pouvez vous téléporter vers n'importe quel endroit que vous connaissez sur la planète où vous vous trouvez ou vers n'importe quelle autre planète du même système solaire. Vous devez avoir une idée claire du monde où vous souhaitez vous rendre (« la troisième planète à partir du soleil » est une destination acceptable mais « un monde habitable avec des océans » ne l'est pas). Si vous avez en tête un lieu précis où vous rendre sur un monde, vous y parvenez sans le moindre risque d'échec ; dans le cas contraire, vous arrivez dans un endroit qui ne peut pas mettre immédiatement votre vie en danger. S'il n'existe pas un tel lieu sur ce monde (si on essaie de se téléporter sur le soleil sans protections adéquates, par exemple), le sort échoue.

Vous pouvez aussi tenter de vous téléporter sur des planètes d'autres systèmes solaires que vous avez déjà visitées. Cela augmente le temps d'incantation à 1 heure et vous coûte un nombre de points de persévérance égal au nombre de jours qu'il vous faudrait pour atteindre la planète en voyageant par le Drift (basez-vous sur un propulseur de base avec un coefficient Drift égal à 1 ; le MJ le détermine aléatoirement une fois que vous avez commencé à lancer le sort). Si vous n'avez pas assez de points de persévérance, vous dépensez tous ceux que vous avez et le sort échoue.

TERRAFORMATION

École transmutation

Temps d'incantation 1 heure

Portée 30 mètres

Zone d'effet émanation de 30 mètres de rayon centrée sur vous

Durée 1 jour/niveau ; voir texte

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous modifiez le terrain et le climat d'une zone pour les transformer en un nouveau terrain doté d'un autre climat approprié à la planète ou au plan où vous vous trouvez. Par exemple, vous pouvez transformer un désert en plaine. Pour lancer ce sort, vous devez dépenser 10 points de persévérance ainsi que des outils technologiques d'une valeur de 30 000 crédits (dont l'efficacité est grandement augmentée magiquement pour réaliser la terraformation et qui sont détruits par le sort). Un mystique xénodruid utilise à la place des cristaux et des encens pour une valeur de 30 000 crédits. Ce sort modifie magiquement le climat de la zone et transforme les plantes normales en espèces appropriées au nouveau terrain. Il n'affecte cependant pas les créatures et ne modifie pas la configuration des lieux.

Modifier des collines rocailleuses en forêt transforme les herbes en petits arbres et en arbustes mais cela n'aplatit pas les collines ou n'altère pas les animaux en espèces plus adaptées à ce nouvel environnement.

Vous pouvez modifier le climat d'un cran (froid, tempéré ou chaud). La portée maximale des modifications est laissée à l'appréciation du MJ mais, en règle générale, la zone est modifiée en un terrain similaire ou en un terrain proche (par exemple, on peut transformer une forêt classique en une forêt avec des arbres massifs ou en forêt éparse, ou bien encore une tourbière en marécages et ainsi de suite).

Lancer plusieurs fois le sort dans la même zone qui pourra avoir un terrain et un climat très différents du reste de la région. Le MJ peut décider que certaines modifications ne sont pas viables et que la durée du sort sera réduite ou, qu'au contraire, elles sont parfaitement appropriées et que la durée du sort sera augmentée. Ce sort peut avoir de nombreux effets secondaires en fonction de la nature des changements, le type de terrains environnants et ainsi de suite. Ces effets doivent être déterminés par le MJ au cas par cas. Par exemple, transformer un terrain nécessite de puiser l'eau sous terre pour permettre aux plantes de survivre ce qui pourrait épuiser les nappes phréatiques des régions proches.

TERRAIN HOLOGRAPHIQUE

École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)

Zone d'effet un cube de 6 mètres de côté/niveau (M)

Durée 2 heures/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, révèle ; **Résistance à la magie** non

Vous modifiez l'apparence d'un terrain ainsi que les odeurs et les sons qu'on y perçoit. Vous pouvez cacher ou modifier l'apparence des équipements, des structures et des véhicules dans la zone d'effet. L'illusion incorpore des éléments audibles, olfactifs, tactiles et visuels et elle est efficace contre les caméras, les créatures vivantes, les robots et les sorts de scrutation. Ce sort ne peut masquer ou ajouter des créatures et il ne peut les rendre invisibles (bien que les créatures dans la zone d'effet peuvent se cacher derrière des éléments du décor comme elles pourraient le faire sur un terrain réel).

TERREUR

École enchantement (émotion, terreur, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée voir texte

Cibles voir texte

Durée voir texte

Jet de sauvegarde Volonté, partiel ; **Résistance à la magie** oui

D'une simple pensée, vous pouvez confronter une ou plusieurs cibles à leurs plus profondes terreurs. Une cible qui réussit son jet de Volonté contre ce sort est secouée pendant 1 round.

Niveau 1 : quand vous utilisez *terreur* en tant que sort de niveau 1, il affecte une créature vivante ayant un FP maximum de 4 et qui se trouve à portée courte (7,5 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux). La cible doit réussir un jet de Volonté ou être effrayée pendant 1d4 rounds.

Niveau 2 : quand vous utilisez *terreur* en tant que sort de niveau 2, il affecte une créature vivante ayant un FP maximum de 4 tous les 3 niveaux de lanceur de sorts et qui se trouve à portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau). Les cibles ne doivent pas être distantes les unes des autres de plus de 9 mètres. Chaque cible doit réussir un jet de Volonté ou être effrayée pendant 1 minute.

Niveau 3 : quand vous utilisez *terreur* en tant que sort de niveau 3, il affecte toutes les créatures vivantes ayant un FP maximum de 8 dans un rayonnement en forme de cône de 9 mètres. Chaque cible doit réussir un jet de Volonté ou être paniquée pendant 1 minute. Si une créature paniquée est acculée, elle devient recroquevillée.

Niveau 4 : quand vous utilisez *terreur* en tant que sort de niveau 4, il affecte toutes les créatures vivantes quel que soit

leur FP dans un rayonnement en forme de cône de 9 mètres. Chaque cible doit réussir un jet de Volonté ou être paniquée pendant 1 minute. Si une créature paniquée est acculée, elle devient recroquevillée.

TOURBILLON COSMIQUE

École évocation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Zone d'effet étendue de 6 mètres de rayon

Durée 1 round/niveau (R)

Jet de sauvegarde Réflexes, partiel, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous puisez de l'énergie mystique dormante du terrain et des objets qui vous entourent et vous l'utilisez pour former un tourbillon qui frappe vos ennemis et limite leurs déplacements. Le tourbillon inflige 4d6 points de dégâts contondants à chaque créature dans sa zone d'effet. De plus, les victimes sont jetées à terre et leur vitesse est réduite de moitié pendant toute la durée du sort. Une créature qui réussit un jet de Réflexes ne subit que la moitié des dégâts et elle n'est pas jetée à terre. Cependant, sa vitesse de déplacement est toujours réduite de moitié. Les créatures volantes dans la zone d'effet doivent tenter un test d'Acrobaties (DD égal au DD du sort) à chaque round pour continuer à voler. En cas d'échec, la créature ne peut se déplacer au cours de ce round.

Le sort n'inflige des dégâts et ne jette les victimes à terre qu'une seule fois. Cependant, si une créature quitte la zone d'effet et y retourne plus tard, elle est de nouveau soumise aux effets décrits précédemment (et peut tenter un nouveau jet de Réflexes). De même, si une créature ne se trouve pas dans la zone affectée quand le sort est lancé mais qu'elle s'y déplace par la suite, elle en subit les effets.

Les petits objets abandonnés (volume faible au maximum) sont également projetés dans toute la zone d'effet du tourbillon. Quand le sort se termine, ces objets atterrissent dans des espaces déterminés aléatoirement de la zone affectée.

TRANSFERT DE CHARGES

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles deux objets du même type ; voir texte

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, annule (objet) ; **Résistance à la magie** oui (objet)

Vous pouvez transférer un certain nombre de charges d'une batterie à une autre ou d'une cellule d'énergie à une autre.

Vous ne pouvez transférer des charges qu'entre deux objets du même type (deux batteries de la même taille, deux cellules d'énergie identiques, etc.) ; vous transférez les charges entre l'objet source et l'objet récepteur.

Vous devez annoncer combien de charges vous transférez avant de lancer le sort. Si vous transférez plus de charges de l'objet source que ne peut en contenir l'objet récepteur, ce dernier doit effectuer un jet de Vigueur ou subir 1d6 points de dégâts d'électricité. Ce sort n'indique pas combien de charges un objet récepteur peut contenir sans risque mais vous pouvez choisir d'en transférer moins que le maximum autorisé pour réduire les risques.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TRANSMUTATION DE LA CHAIR EN PIERRE

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Cibles une créature

Durée instantanée

Jet de sauvegarde Vigueur, annule ; **Résistance à la magie** oui

Vous projetez un rayon gris sur votre cible. Vous effectuez une attaque à distance contre la CAE de votre cible. S'il est plus élevé, vous pouvez ajouter à ce jet d'attaque votre bonus de valeur de caractéristique essentielle au lieu de votre modificateur de Dextérité. Si vous touchez et que la cible rate son jet de Vigueur, elle et tout ce qu'elle possède sont transformés en pierre inerte et sans esprit. Si la statue est brisée ou endommagée et qu'en suite quelqu'un la dépétrifie, elle des dégâts et difformités infligés à sa forme de statue. La créature n'est pas morte mais même si on l'examine attentivement, elle ne trahit aucun signe de vie. Seules les créatures de chair peuvent être affectées par ce sort. Si ce sort est utilisé contre une créature de pierre qui était autrefois de chair, il inverse la pétrification.

TRAVERSÉE DES OMBRES

École illusion (ombre)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles jusqu'à une créature de taille moyenne ou un véhicule par niveau

Durée 1 heure/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule (objet) ; **Résistance à la magie** oui (objet)

Vous ne pouvez utiliser ce sort que dans une zone de faible luminosité. Vous et tout véhicule ou toute créature que vous touchez êtes transportés par la voie des ombres jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi réelle.

Toutes les cibles affectées doivent se toucher. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG compte comme quatre créatures de taille M et ainsi de suite. Chaque créature que vous transportez ainsi peut choisir de vous suivre, d'errer seule dans le plan de l'Ombre ou de rentrer à tâtons dans le plan Matériel (50 % de chances qu'elle erre et 50 % qu'elle rentre dans le plan Matériel si vous l'abandonnez ou si elle se perd). Les créatures refusant de vous accompagner ont droit à un jet de Volonté. En cas de succès, elles résistent à l'effet du sort.

Dans la région d'ombre atteinte, vous vous déplacez à une vitesse de 321 km/h. À cause du flou qui existe entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, vous ne pouvez pas discerner les détails topographiques des régions que vous traversez, tout comme vous ne pouvez savoir précisément où se terminera votre voyage. Vous ne pouvez pas estimer avec précision les distances, ce qui empêche de se servir de ce sort pour faire de la reconnaissance ou de l'espionnage. Au terme du sort, vous êtes éjecté à 1d10x30 mètres dans une direction horizontale aléatoire par rapport à l'endroit recherché.

Si cela doit vous faire apparaître dans un objet solide, vous (et toutes les créatures qui vous accompagnent) êtes repoussé vers l'espace vide le plus proche mais, à cause du stress occasionné, chaque voyageur est fatigué (pas de jet de sauvegarde).

Traversée des ombres permet également de se rendre dans les plans jouxtant le plan de l'Ombre (à l'exception du Drift), mais, pour

cela, il faut s'aventurer dans ce plan pour gagner la frontière qu'il partage avec un autre, ce qui vous prend 1d4 heures.

VAGUES DE FATIGUE

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée 9 mètres.

Zone d'effet rayonnement en forme de cône

Durée instantanée

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** oui

Toutes les créatures soumises à ces vagues d'énergie négative sont fatiguées. Ce sort n'a aucun effet contre des créatures déjà fatiguées.

VERROUILLAGE

École abjuration

Temps d'incantation 1 action simple

Portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau)

Cibles une porte dans la limite de 6 m²/niveau

Durée 1 minute/niveau (R)

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Ce sort verrouille magiquement une porte, une fenêtre, des volets ou un portail constitué de n'importe quel matériau standard (métal, plastique, pierre, bois, etc.) ou il permet de renforcer un verrou électronique. La magie affecte l'objet protégé comme s'il avait été verrouillé normalement. *Déblocage* ou *dissipation de la magie* dissipe un sort de *verrouillage*. Un personnage qui souhaite forcer l'ouverture ou pirater une serrure électronique affectée par ce sort voit le DD de son test augmenté de 5 points.

VIRUS INSTANTANÉ

École nécromancie

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature artificielle avec le sous-type technologique

Durée instantanée ; voir texte

Jet de sauvegarde Vigueur, annule, voir texte ; **Résistance à la magie** oui

Vous submergez la programmation de votre cible et vous y installez un dangereux virus informatique auto-répliquant. Cela fonctionne comme une maladie physique ou mentale (vous choisissez) mais le virus ignore l'immunité contre les maladies de la cible. Le programme viral a une fréquence de 1 heure et il faut réussir deux jets de sauvegarde consécutifs pour s'en débarrasser. *Détection des affections* peut révéler l'existence de ce virus dans une créature artificielle (pour ce sort le virus est considéré comme une maladie). De plus, *neutralisation d'affliction* peut éliminer ce virus.

VISION DANS LE NOIR

École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature ou une caméra

Durée 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

La cible gagne la capacité de voir à une distance de 18 mètres dans le noir total. Ce sort confère une vision normale mais en noir et blanc.

VISION LUCIDE



École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée contact

Cibles une créature

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Vous conférez à la cible la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment sur un rayon de 36 mètres. La cible peut voir normalement dans l'obscurité (normale comme magique), remarquer les passages secrets dissimulés par magie, repérer l'endroit exact où se situent les créatures et objets qui sont invisibles ou sous l'effet d'un sort de *déplacement*, ne pas être trompé par les illusions, et apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthéré, mais (pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels).

Ce sort n'accorde pas une vision aux rayons X, ou un pouvoir équivalent, et ne permet pas de voir au travers des objets solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci, par exemple, est provoqué par le brouillard.

Vision lucide ne permet pas de percevoir à jour les créatures déguisées à l'aide d'un déguisement normal, ni de remarquer celles qui se cachent. De même, il ne permet pas de repérer les passages secrets non magiques.

VISION MAGIQUE



École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée 1 minute/niveau (R)

Ce sort vous permet de voir les auras magiques dans un rayon de 36 mètres autour de vous. L'effet est identique à celui de *détection de la magie*, mais ne nécessite pas de concentration. Il permet ainsi d'obtenir les informations plus rapidement.

Vous connaissez la localisation de toutes les sources magiques et leur niveau de lanceur de sorts. Si les sources magiques sont dans votre ligne de vue, vous pouvez tenter un test de Mysticisme DD 28 (un test par source) pour déterminer l'école de magie liée à chaque source.

Si, par une action simple, vous vous concentrez sur une créature précise située dans un rayon de 36 mètres, vous êtes capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou si elle peut jeter des sorts ainsi que le niveau de lanceur de sorts du sort ou du pouvoir magique le plus puissant qu'elle peut utiliser.

Comme avec *détection de la magie*, le personnage peut utiliser ce sort pour discerner les propriétés d'un objet magique, mais pas d'un artefact.

VISION MYSTIQUE



École divination

Temps d'incantation 1 action simple

Portée personnelle

Durée voir texte

En lançant ce sort, vous posez une question concernant un lieu, un individu ou un objet. Si l'objet, ou la personne, se trouve à proximité ou si vous êtes dans le lieu qui vous intéresse et que vous réussissez un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + votre niveau de

lanceur de sorts, DD 20), vous recevez une vision concernant ce lieu, cette personne ou cet objet. Vous obtenez toutes les informations que vous pourriez glaner sur l'élément en question en passant des semaines de recherches intensives avec des ouvrages de référence de qualité.

Si vous ne possédez que des informations détaillées sur ce qui vous intéresse, le DD est de 25 et les renseignements obtenus sont incomplets (cependant, vous obtenez souvent suffisamment d'informations pour vous permettre de trouver la personne, le lieu ou l'objet que vous cherchez et donc d'avoir un meilleur résultat la prochaine fois que vous utilisez ce sort).

Enfin, si vous ne connaissez que des rumeurs au sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet que vous recherchez, le DD est de 30 et vous n'obtenez que des informations extrêmement vagues (bien que cela vous oriente souvent vers des informations plus détaillées pour vous permettre d'obtenir un meilleur résultat la prochaine fois que vous utilisez ce sort). Dans la plupart des cas, vous ne pouvez obtenir la moindre information au sujet de ce qui s'est passé au cours de la Faille.

Lancer ce sort nécessite d'avoir accès à un ordinateur, ou à un appareil similaire, qui affichera les informations obtenues. De plus, ce sort est extrêmement stressant pour l'organisme et vous devez dépenser 1 point de persévérance pour pouvoir l'utiliser.

VOILE



École illusion

Temps d'incantation 1 action simple

Portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)

Cibles une ou plusieurs créatures à moins de 9 mètres les unes des autres

Durée concentration + 1 heure/niveau (R)

Jet de sauvegarde Volonté, annule ou révèle, voir texte ; **Résistance à la magie** oui, voir texte

Vous modifiez instantanément l'apparence des créatures de votre choix et vous maintenez l'illusion jusqu'à la fin de la durée du sort. Les cibles peuvent prendre la forme de votre choix. Les cibles ressemblent parfaitement aux créatures dont elles ont pris les traits, à la fois sur le plan visuel, tactile ou olfactif.

Les créatures reprennent leur apparence normale si elles meurent. Vous devez réussir un test de Déguisement si vous voulez reproduire les traits d'un individu donné, mais le sort vous confère un bonus de +10 au test (puisque cela compte comme une altération de forme). Les créatures refusant d'être affectées ont droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant). Ceux qui interagissent avec les cibles ont droit à un jet de Volonté pour révéler l'illusion mais, dans ce cas, la résistance à la magie reste inefficace.

VOL



École transmutation

Temps d'incantation 1 action simple ; voir texte

Portée voir texte

Cibles voir texte

Durée voir texte

Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif); **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

Vous modifiez les particules de magie enveloppant une ou plusieurs cibles pour leur permettre soit de tomber doucement, soit de s'élever ou de descendre lentement, soit de voler sur de courtes ou de très longues distances.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



Niveau 1 : quand vous lancez *vol* en tant que sort de niveau 1, vous pouvez cibler une créature ou un objet par niveau, de taille M ou inférieure, en train de chuter et qui se trouve à portée courte (7,5 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux). Les cibles doivent toutes se trouver à moins de 9 mètres les unes des autres. Une créature ou un objet de taille G compte comme deux créatures ou objets de taille M, une créature ou un objet de taille TG compte comme quatre créatures ou objets de taille M, et ainsi de suite. Les cibles affectées tombent aussitôt plus lentement à une vitesse de 18 mètres par round. Les cibles ne subissent aucun dégât si elles atterrissent tant que le sort fait effet. Ce sort n'affecte pas les créatures qui volent ou qui chargent.

Pour chaque cible, ce sort se termine quand une créature atterrit ou au bout de 1 round par niveau de lanceur de sorts (ce qui se produit en premier).

La version de niveau 1 de ce sort peut être lancée en réaction mais si vous le faites vous ne pouvez pas faire d'action simple à votre prochain round.

Niveau 2 : quand vous lancez *vol* en tant que sort de niveau 2, vous pouvez choisir de prendre pour cible, à courte portée, vous-même ou une créature volontaire, ou une créature inconsciente ou un objet que personne n'utilise (pour un poids total de 45 kilos ou un volume de 10 par niveau). Le sort vous permet de déplacer la cible vers le haut ou vers le bas à volonté. À chaque round, en tant qu'action de mouvement, vous pouvez diriger mentalement la cible pour qu'elle monte ou descende de 6 mètres. Vous ne pouvez la déplacer

latéralement. Une créature en lévitation qui effectue une attaque de corps à corps ou une attaque à distance est instable ; le premier jet d'attaque subit un malus de -1, le second un malus de -2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -5. Si elle consacre 1 round complet à se stabiliser, le malus de la créature augmente de nouveau à partir de -1.

Ce sort dure 1 minute par niveau de lanceur de sorts et il peut être révoqué.

Niveau 3 : quand vous lancez *vol* en tant que sort de niveau 3, vous pouvez toucher une créature volontaire ou inconsciente et lui donner la capacité de voler. La cible peut voler à une vitesse de 18 mètres avec une manœuvrabilité moyenne. Voler sous les effets de ce sort ne demande pas plus de concentration que de marcher, aussi la cible peut attaquer et lancer des sorts normalement. La cible peut charger mais elle ne peut pas courir et elle ne peut porter plus de poids que sa limite maximale de volume. La cible bénéficie d'un bonus à ses tests d'Acrobaties pour voler égal à la moitié de votre niveau de lanceur de sorts.

Si ce sort se termine ou s'il est dissipé alors que la cible est dans les airs, elle redescend en flottant à une vitesse de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. Si elle touche le sol dans ce délai, elle atterrit en toute sécurité. Sinon, elle tombe et subit 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres de chute.

Le sort dure 1 minute par niveau de lanceur de sorts.

Niveau 4 : quand vous lancez *vol* en tant que sort de niveau 4, vous pouvez toucher une créature volontaire ou inconsciente et lui

octroyer la même capacité que la version de niveau 3 de ce sort mais sa vitesse de vol est augmentée de 3 mètres et il dure 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Niveau 5 : quand vous lancez *vol* en tant que sort de niveau 5, vous pouvez vous prendre pour cible et vous octroyer la même capacité que la version de niveau 4 de ce sort, mais sa durée est de 1 heure par niveau de lanceur de sorts. Quand vous volez sur de longues distances, vous pouvez trotter sans subir de dégâts non létaux (une marche forcée requiert encore des tests de Constitution). Vous pouvez parcourir 225 kilomètres par période de huit heures de vol (ou 128 kilomètres à une vitesse de 15 mètres).

Niveau 6 : quand vous lancez *vol* en tant que sort de niveau 6, vous pouvez prendre pour cibles plusieurs créatures volontaires ou inconscientes situées à portée courte (7,5 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux) et leur octroyer la même capacité que la version de niveau 3 de ce sort. Vous pouvez cibler 1 créature par niveau de lanceur de sorts et toutes doivent être situées à moins de 9 mètres les unes des autres. Cette version du sort dure 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

YEUX INDISCRETS

École divination

Temps d'incantation 1 minute

Portée 1,6 kilomètre

Effet 20 capteurs magiques

Durée 1 heure/niveau (R) ; voir texte

Jet de sauvegarde aucun ; **Résistance à la magie** non

Vous créez 20 orbes magiques semi-tangibles et visibles appelés des « yeux ». Ces yeux se déplacent, explorent les alentours et reviennent ainsi que vous l'avez spécifié en lançant le sort. Chaque œil peut voir à une distance de 36 mètres (vision normale uniquement) dans toutes les directions.

Bien que ces yeux soient assez fragiles, ils sont petits et difficiles à remarquer. Chaque œil est une créature artificielle de taille Infime (environ de la taille d'une petite pomme) avec le sous-type magique. Chacun d'eux a 1 point de vie, une CAE et une CAC de 18 et une vitesse en vol de 9 mètres avec un bonus de +20 aux tests d'Acrobaties pour voler et un bonus de +16 aux tests de Discrétion.

Un œil a un bonus de +20 aux tests de Perception et il est sensible aux ténèbres, au brouillard, aux illusions et à tout autre facteur susceptible d'affecter vos perceptions visuelles de votre environnement. Un œil qui se déplace dans les ténèbres doit trouver son chemin en touchant son environnement.

Quand vous créez les yeux, vous spécifiez les instructions que vous voulez qu'ils suivent en une formulation de 25 mots au maximum. Les yeux savent tout ce que vous savez.

Pour qu'ils puissent vous révéler ce qu'ils ont découvert, les yeux doivent revenir dans votre main. Chaque œil transmet directement à votre esprit tout ce qu'il a vu pendant la durée de son existence. Il faut 1 round pour qu'un œil vous transmette 1 heure d'images enregistrées. Une fois qu'un œil vous a fourni ses informations, il disparaît.

Si un œil s'éloigne de plus de 1,6 kilomètre de vous, il cesse instantanément d'exister. Cependant, votre lien avec lui est tellement limité que vous ignorez s'il a disparu parce qu'il a été trop loin ou pour une autre raison. Les yeux existent pendant 1 heure par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à ce qu'ils reviennent vers vous. *Dissipation de la magie* peut détruire les yeux. Effectuez un jet séparé pour chaque œil pris dans la zone d'effet.

ZONE DE VÉRITÉ

École enchantement (coercition, mental)

Temps d'incantation 1 action simple

Portée courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Zone d'effet émanation de 6 mètres de rayon

Durée 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance à la magie** oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet du sort ne peuvent pas mentir intentionnellement. Quand le sort est lancé ou quand elle pénètre dans la zone affectée, une créature peut tenter un jet de Volonté pour ne pas subir l'effet de l'enchantement. Les créatures affectées sont conscientes des effets de cet enchantement et elles peuvent donc refuser de répondre à une question lorsqu'elles préféreraient mentir, ou rester aussi évasives qu'elles le désirent tant qu'elles disent des choses vraies. Quiconque quitte la zone d'effet est libre de dire autant de mensonges qu'il le souhaite.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER





AVENTURES ET CAMPAGNES

Vous portez de nombreuses casquettes en tant que maître de jeu : conteur, animateur, juge, inventeur et joueur. Vous êtes chargé de créer tout un monde à faire explorer à vos amis et vous interprétez tous les personnages non-joueurs avec lesquels ils interagissent. C'est parfois beaucoup de travail, mais c'est aussi très gratifiant. En tant que MJ, vous êtes l'arbitre ultime de tout ce qui se passe dans votre jeu [où vous pouvez changer des détails du cadre de campagne ou même des règles fondamentales], mais voici quelques systèmes et astuces pour vous faciliter l'expérience et la rendre encore plus intéressante.

CONCEVOIR UNE AVENTURE

À vous de voir quelle quantité de travail vous voulez consacrer à la préparation de votre aventure. Le plus simple consiste à modifier une aventure publiée ou à la faire jouer telle quelle (consultez l'encadré de la page 392). Les aventures publiées sont souvent relativement complexes, avec de jolies cartes et des histoires entremêlées, mais que cela ne vous intimide pas. Si vous êtes le seul à faire jouer votre aventure, vous pouvez très bien vous contenter de quelques notes, comme un aperçu de l'intrigue, une ou deux cartes des sites principaux et quelques profils ou notes pour les monstres que vous comptez utiliser comme ennemis. Certaines personnes improvisent complètement leurs aventures tandis que d'autres écrivent tout ce dont il sera question. Le bon choix, c'est celui qui vous convient, celui qui vous permet d'être détendu une fois à la table de jeu et de vous amuser.

Si vous décidez de tout écrire, n'oubliez pas qu'une aventure n'est pas un roman. Les personnages principaux sont placés sous le contrôle des autres joueurs et vous devez leur laisser suffisamment de latitude pour influencer sur l'action. Si les personnages volent une navette et se dirigent vers la planète alors que vous comptiez les voir prendre d'assaut le pont du vaisseau, ne désespérez pas ! Attrapez *Xéno-archives* Starfinder, feuillotez rapidement ce bestiaire et décrivez à vos joueurs quelles étranges créatures ils découvrent en atterrissant, rôdant peut-être dans de curieuses ruines gravées de signes cabalistiques. Vous pourrez peut-être reprendre votre histoire et suivre votre idée originale après cette quête secondaire, mais n'oubliez pas que c'est la capacité à adapter l'histoire en fonction des actions des joueurs qui fait des jeux de groupe à composante narrative comme Starfinder quelque chose de passionnant et plein de surprises pour le MJ comme pour les joueurs !

Dans les pages suivantes, nous vous présentons quelques points clés à connaître avant de vous asseoir à la table de jeu pour diriger une partie, ainsi que des éléments qui vous feront gagner un temps précieux et éviteront bien des accès de frustration si vous les préparez à l'avance.

LES PROFILS

Les profils représentent l'un des aspects les plus complexes du jeu, mais aussi l'un des plus utiles. Ils contiennent toutes les informations à connaître sur les capacités de combat d'une créature ou d'un personnage, un peu comme une version condensée de la feuille de personnage.

À vous de voir comment les utiliser. Certains MJ aiment créer leurs propres profils pour la plupart des alliés et des ennemis rencontrés au cours d'une aventure, d'autres les préparent uniquement pour les alliés et ennemis principaux et d'autres sont ravis de réutiliser les profils issus d'autres aventures ou de livres comme *Xéno-archives*. D'autres

ne s'encombrent même pas de profils entiers et se contentent de noter les statistiques essentielles, comme la classe d'armure, les attaques et les dégâts, les points de vie et les jets de sauvegarde, ignorant le reste tant que cela ne revêt pas réellement d'importance.

Toutes ces approches sont valides, mais en général, c'est la manière dont les PJ sont censés interagir avec le personnage qui détermine ce dont vous aurez besoin. Si les PJ abordent un personnage non-joueur (PNJ) pour lui demander de l'aide dans leurs recherches avant leur prochaine mission, vous aurez sans doute seulement besoin de connaître quelques valeurs de compétence pour ce PNJ, tandis qu'il vous faudra les statistiques de combat du Capitaine Libre qu'ils affronteront à l'apogée de l'aventure. Pensez aussi qu'en plus d'utiliser les créatures et personnages publiés tels quels, vous pouvez les remodeler. Si vous utilisez le profil d'un haan, mais que vous décrivez des ailerons et des événements au lieu de griffes et de ballons, un jet de froid au lieu d'un jet de flamme et une vitesse de nage au lieu d'une vitesse de vol, félicitations : vous venez de créer un nouvel extraterrestre et vos joueurs n'y verront que du feu !

Les équivalences de niveau entre les monstres et les PNJ

Nombre de pouvoirs et d'effets sont basés sur le niveau d'une créature. Cependant, contrairement aux PJ, les monstres et les PNJ n'ont pas de niveau, ils ont un FP qui fonctionne comme le niveau vis-à-vis des pouvoirs et effets basés dessus.

LA CONCEPTION DES RENCONTRES

Une rencontre est un événement au cours duquel les PJ se trouvent face à un problème défini qu'ils doivent résoudre. La plupart des rencontres se traduisent par des combats contre des monstres ou des PNJ hostiles, mais il en existe bien d'autres : un couloir truffé de pièges robotisés, des négociations risquées avec des autorités gouvernementales, un danger environnemental sur une curieuse planète, une base de données cryptées à hacker ou n'importe quoi qui ajoute un côté dramatique au jeu. Certaines rencontres comprennent des énigmes, des interactions entre plusieurs personnes, des exploits physiques ou d'autres tâches que l'on peut surmonter avec des tests de compétences ou une bonne dose de roleplay, mais les rencontres les plus courantes, les rencontres de combat, sont les plus difficiles à élaborer.

Lorsque vous vous attellez à cette tâche, déterminez le niveau de difficulté que vous souhaitez opposer à vos PJ et suivez les étapes que voici.

Étape 1 : déterminer le NMG

La première chose à faire, c'est de déterminer le niveau moyen du groupe (NMG) qui représente le niveau de défi que le groupe peut relever. Pour cela, additionnez les niveaux de tous les membres du groupe,

divisez le total par le nombre de membres du groupe et arrondissez à l'entier le plus proche (c'est une exception à la règle habituelle disant d'arrondir à l'entier inférieur). Si le groupe comprend moins de quatre personnages, ôtez 1 au total, s'il comprend six personnages ou plus, ajoutez 1 au total. Par exemple, si un groupe se compose de six membres, deux de niveau 4 et quatre de niveau 5, le NMG est de 6 (28 niveaux au total, divisés par six personnages donne 5 après arrondissement, plus 1 car il y a 6 membres dans le groupe).

Étape 2 : déterminer le FP

Le facteur de puissance (FP) est un nombre bien pratique qui indique le danger relatif que représente un ennemi, un piège, un danger ou un autre type de rencontre. Plus le FP est élevé, plus la rencontre est périlleuse. Consultez la table 11-1 : Difficulté des rencontres, en page 390 pour déterminer le FP que votre groupe devrait affronter en fonction de son NMG et de la difficulté que vous voulez lui opposer.

Étape 3 : construire la rencontre

Déterminez la récompense en points d'expérience (PX) de la rencontre en fonction de son FP dans la table 11-3 : récompenses en PX. Cela vous donne le « budget de PX » de la rencontre. Chaque créature, piège ou danger vaut un certain nombre de PX déterminé par son FP, comme indiqué dans la table. Pour bâtir votre rencontre, il vous suffit d'ajouter des créatures, des pièges et des dangers dont le total des PX combinés ne dépasse pas le budget de PX total de la rencontre. Le plus simple consiste à additionner les FP les plus élevés en premier et à compléter ensuite avec des défis plus simples pour atteindre le total désiré.

Disons par exemple que vous voulez proposer une rencontre difficile à un groupe de six personnages de niveau 11 (NMG 12). Ils se trouvent sur Éox et doivent affronter un nécrovite retors (FP 13) et quelques ellicoths éléphanthesques (FP 9 chacun). La table 11-1 : la difficulté des rencontres vous indique qu'une rencontre difficile pour un groupe de NMG 12 équivaut à un FP 14. Selon la table 11-3 : les récompenses en PX, une rencontre FP 14 a un budget de PX total de 38 400. Avec son FP 13, le nécrovite vaut 25 600 PX, ce qui vous laisse 12 800 PX à dépenser pour les ellicoths. Sachant qu'ils valent 6 400 PX l'un, la rencontre peut en intégrer deux dans son budget. Sinon, vous pouvez oublier le nécrovite et utiliser trois ellicoths, ce qui vous laissera 19 200 PX à dépenser pour d'autres créatures ou dangers (peut-être une créature FP 12 qui partagerait l'autre des ellicoths).

Quelques considérations particulières

La création de rencontres intéressantes et équilibrées tient autant de l'art que de la science. N'hésitez pas à vous éloigner des formules données en leur apportant quelques modifications (parfois appelées ajustements ad hoc) si vous pensez que cela rendra la rencontre plus sympathique ou plus gérable pour votre groupe. En plus des règles de base énoncées plus haut, demandez-vous si l'un des facteurs suivants s'applique à votre rencontre.

L'ajout de PNJ

Les créatures dotées de pouvoirs qui correspondent à une classe, comme les créatures issues d'une race de PJ détaillée dans ce livre, ne fonctionnent pas comme les créatures douées de pouvoirs innés substantiels. Leur puissance vient de leur équipement plus que de leur nature et elles disposent souvent de compétences et de pouvoirs similaires à ceux des PJ. En général, le FP d'un PNJ est égal au niveau d'un PJ doté des mêmes pouvoirs. Par exemple, un PNJ avec des capacités similaires à celles d'un technomancien de niveau 2 devrait être de FP 2. Le PNJ dispose d'armes et d'une armure adaptées à son FP, à

plus ou moins un niveau près, et de quelques objets d'un niveau égal à son FP. Consultez *Xéno-archives* pour en savoir plus sur la création de personnages non-joueurs.

Les équivalences de FP

La simple valeur en PX liée aux rencontres de haut niveau peut s'avérer effrayante, surtout si vous devez créer une rencontre au pied levé. Quand vous utilisez un grand nombre de créatures identiques, la table 11-2 : équivalences de FP peut vous simplifier le calcul en les combinant directement en un seul FP, ce qui vous aidera à trouver plus facilement leur valeur totale de PX. Voici un exemple d'utilisation de cette table : quatre créatures de FP 8 (valant 4 800 PX chacune) équivalent à une créature de FP 12 (valant 19 200 PX). Vous pouvez aussi utiliser cette table à l'envers pour créer des rencontres sans faire autant de calculs. Il vous faut une rencontre FP 7 avec des créatures de FP 4 ? Consultez simplement la table pour savoir qu'il vous faut trois créatures de FP 3 pour créer votre rencontre FP 7.

Le terrain

Une rencontre contre une créature sortie de son élément favori (comme un énorme dragon rencontré dans une minuscule caverne) avantage les PJ. Dans une telle situation, vous devriez construire la rencontre comme d'ordinaire (vous ne voudriez pas tuer le groupe pour avoir surcompensé), mais attribuer les points d'expérience comme si la rencontre était d'un FP inférieur d'un point à celui qu'elle devrait avoir.

L'inverse est aussi vrai, mais dans une certaine mesure seulement : le FP d'une créature est donné en partant du principe qu'elle se trouve dans son environnement de prédilection. Ce n'est pas parce que le groupe rencontre un kalo aquatique sous l'eau qu'il faut augmenter le nombre de PX que les PJ gagneront pour cette rencontre, même si aucun d'eux ne peut respirer sous l'eau. En revanche, si le terrain a un impact important sur la rencontre, vous pouvez augmenter la récompense de PX et donner celle associée à une rencontre d'un FP supérieur d'un point à celui de la rencontre. Par exemple, une rencontre contre une créature dotée de vision aveugle dans un environnement dépourvu de lumière naturelle ne devrait pas déboucher sur un ajustement de FP, en revanche un affrontement contre une telle créature dans une zone où toute lumière apportée s'éteint peut être considérée comme d'un FP supérieur de 1.

En règle générale, le but d'un ajustement de PX ad hoc basé sur un facteur tel que le terrain n'est pas de pénaliser les PJ qui s'en sortent bien, mais de veiller à ce qu'ils aient des défis et des récompenses adaptés.

Les ajustements d'équipement

Vous pouvez modifier drastiquement la puissance d'un PNJ en ajustant son équipement, en particulier les armes ou les objets cruciaux tels que les armures assistées. Un PNJ dépourvu d'équipement devrait voir son FP réduit de 1 (à condition que cette absence d'équipement le pénalise). Un PNJ avec un équipement de meilleure qualité que la normale (comme une arme de deux niveaux de plus que son FP ou un grand nombre d'objets de même FP que lui) a un FP augmenté de 1. Cet équipement a un impact sur le budget du trésor (voir page 391), alors faites attention quand vous suréquipez un PNJ !

Les considérations tactiques

Le MJ apprend à déployer au mieux sa collection d'ennemis tout comme un joueur apprend progressivement à utiliser les pouvoirs de son personnage. Les FP ne couvrent pas toutes les situations, le MJ doit donc réfléchir aux capacités de ses créatures et à la géographie de la rencontre s'il veut éviter les écueils potentiels.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Le FP de l'ennemi est l'un des points clefs. Le système de FP est optimal quand le FP de chaque créature du MJ est assez proche du NMG du groupe. Il peut être tentant d'opposer une seule créature de FP élevé au groupe et parfois cela fonctionne parfaitement, mais vous risquez d'éliminer tous les PJ si leurs jets de sauvegarde ne sont pas assez élevés pour les protéger contre les pouvoirs de la créature. Inversement, si vous jetez une horde de monstres FP 1 contre un groupe NMG 8, il y a bien peu de chances qu'ils parviennent à toucher les personnages ou à rencontrer le moindre succès dans l'utilisation de leurs pouvoirs et ne représenteront guère de danger, peu importe leur nombre.

Si une marée d'ennemis de faible FP peut devenir une simple corvée sans intérêt ni tension pour les joueurs, un combat contre un unique ennemi peut être tout aussi ennuyeux selon les pouvoirs de cet ennemi. Un technomancien isolé qui n'a ni gardes du corps ni défenses établies se fera rapidement encercler et sera probablement incapable de lancer ses sorts dès qu'un PJ l'agrippera, tandis qu'une créature dotée d'une seule attaque puissante ne représentera guère de défi pour un groupe de cinq personnages à peine moins puissants qu'elle et qui la submergeront sous le nombre de leurs attaques à chaque round. En général, les rencontres les plus ardues proposent une poignée d'ennemis qui protègent une créature vulnérable, mais dotée de puissants pouvoirs, afin d'équilibrer le nombre d'actions dont les personnages disposent à chaque round.

LE GAIN D'EXPÉRIENCE

Dans le JdR Starfinder, les personnages évoluent en niveau en surmontant des défis, qu'il s'agisse de combats ou de rencontres diplomatiques. Tout cela est symbolisé par des points d'expérience (PX). Beaucoup de MJ notent toutes les rencontres que les PJ ont remportées au fil de la session de jeu et ajoutent les PX à la fin de la session pour les leur attribuer en une seule fois. Ainsi, si les personnages gagnent assez de PX pour monter d'un niveau, ils n'ont pas à faire une pause dans le jeu le temps que les joueurs prennent leur niveau et peuvent leur proposer de le faire entre deux parties.

Chaque adversaire, piège ou obstacle que les PJ surmontent (y compris les combats spatiaux et les courses-poursuites entre véhicules) rapporte un nombre de PX déterminé en fonction du FP. Les rencontres basées uniquement sur l'interprétation des personnages sont considérées comme dotées d'un FP égal au NMG du groupe, mais vous pouvez augmenter ou réduire la récompense en PX en fonction de la difficulté de la rencontre. Notez cependant qu'une rencontre d'un FP inférieur au NMG -10 ne devrait pas engendrer de gain de PX, car elle est bien trop facile. De même, si le groupe utilise les armes d'un vaisseau spatial contre un village ou pousse un astéroïde sur une planète pour tuer des milliers de gens, il ne gagnera ni PX ni richesse, car ces massacres n'ont rien d'héroïque ni de dangereux. L'expérience acquise au combat ne résulte pas de la mort de l'ennemi, mais de l'expérience acquise lors de l'affrontement, ce qui ne se produit pas dans ces situations impersonnelles.

Pour distribuer les PX, prenez la liste des rencontres remportées et notez la valeur de chacune dans la table 11-3 : récompenses en PX, donnée dans la colonne PX totaux en fonction du FP de chaque rencontre. Ajoutez toutes les valeurs obtenues et divisez le total par le nombre de personnages du groupe. Le résultat indique le nombre de PX que remporte chaque personnage. Une méthode un peu moins précise consiste à additionner les récompenses en PX indiquées dans la table pour un groupe de la taille voulue. Dans ce cas, la répartition entre les personnages est toute faite.

De plus, n'hésitez pas à accorder des PX supplémentaires aux joueurs lorsqu'ils terminent une histoire importante ou

accomplissent un exploit. À vous de décider de la valeur de ces « récompenses d'histoire ». En général, elle est égale au double du montant de PX obtenu pour une rencontre d'un FP égal au NMG, mais vous pouvez l'adapter pour aider les personnages à atteindre un niveau donné avant la prochaine aventure que vous comptez leur faire jouer.

TABLE 11-1 : DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

DIFFICULTÉ	ÉQUIVALENCE EN FP
Facile	NMG -1
Moyenne	NMG
Difficile	NMG +1
Très difficile	NMG +2
Épique	NMG +3

TABLE 11-2 : ÉQUIVALENCES DE FP

NOMBRE DE CRÉATURE	ÉQUIVALENCE EN FP
1 créature	FP
2 créatures	FP +2
3 créatures	FP +3
4 créatures	FP +4
6 créatures	FP +5
8 créatures	FP +6
12 créatures	FP +7
16 créatures	FP +8

TABLE 11-3 : RÉCOMPENSES EN PX

PX INDIVIDUELS (PAR NOMBRE DE JOUEURS)				
FP	PX TOTAUX	1-3	4-5	6+
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1 200	400	300	200
5	1 600	535	400	265
6	2 400	800	600	400
7	3 200	1 070	800	535
8	4 800	1 600	1 200	800
9	6 400	2 130	1 600	1 070
10	9 600	3 200	2 400	1 600
11	12 800	4 270	3 200	2 130
12	19 200	6 400	4 800	3 200
13	25 600	8 530	6 400	4 270
14	38 400	12 800	9 600	6 400
15	51 200	17 100	12 800	8 530
16	76 800	25 600	19 200	12 800
17	102 400	34 100	25 600	17 100
18	153 600	51 200	38 400	25 600
19	204 800	68 300	51 200	34 100
20	307 200	102 000	76 800	51 200
21	409 600	137 000	102 400	68 300
22	614 400	205 000	153 600	102 400
23	819 200	273 000	204 800	137 000
24	1 228 800	410 000	307 200	204 800
25	1 638 400	546 000	409 600	273 000

LE GAIN DE RICHESSE

Les PJ ont tendance à acquérir des richesses lors de leur progression en niveaux. Starfinder part du principe que tous les PJ de même niveau disposent de richesses équivalentes en matière d'équipement, d'objets magiques et de monnaie. Comme l'aventure reste la méthode d'enrichissement principale des PJ, il est important de modérer leurs gains. La quantité de richesses obtenues lors d'une aventure est donc liée au FP des rencontres.

Les richesses par rencontre

La table 11-4 : richesse obtenue lors d'une rencontre indique la quantité de trésors que chaque rencontre doit donner en fonction de son FP. Quand vous consultez ce nombre, vous devez garder à l'esprit qu'il représente une richesse issue de différentes sources : des espèces, du butin et des richesses gagnées ou basées sur l'histoire. Si l'une de ces catégories prend trop d'importance par rapport aux autres, elle peut nuire à l'équilibre du jeu. De plus, la plupart des rencontres font partie d'une aventure globale, il faut donc réfléchir aux richesses pour l'ensemble de cette aventure. Certaines rencontres peuvent donner plus de biens, d'autres moins, cela n'a aucune importance tant que les richesses obtenues sont équilibrées à la fin de l'aventure. (Après tout, un PNJ bien armé a beaucoup plus de chances de posséder des objets de valeur qu'une bête décérébrée.) Voici quelques considérations à prendre en compte concernant chaque type de richesse.

TABLE 11-4 : RICHESSE OBTENUE LORS D'UNE RENCONTRE

FP	RICHESSE GAGNÉE (EN CRÉDITS)
1/3	150
1/2	230
1	460
2	775
3	1 100
4	1 400
5	3 100
6	3 900
7	4 600
8	5 400
9	10 000
10	14 700
11	25 000
12	34 000
13	50 000
14	77 000
15	113 000
16	178 000
17	260 000
18	405 000
19	555 000
20	782 000

Les objets

L'équipement pillé sur les ennemis tombés ou acquis lors d'une aventure se revend généralement à seulement 10 % de sa valeur. C'est important en termes de gameplay, car cela évite que les joueurs ramassent chaque arme et chaque casque de bas niveau trouvés en chemin et transforment leur vaisseau en brocante volante géante, et c'est une donnée cruciale à garder à l'esprit quand vous attribuez les trésors. Si un objet est indéniablement meilleur que celui qu'un PJ possède actuellement, vous pouvez partir du

principe qu'il va le garder et donc le budgétiser à sa pleine valeur. S'il n'est pas meilleur, il va sûrement le vendre dès qu'il en aura l'occasion. (Pour déterminer cela, il peut être utile de comparer le niveau de l'objet au NMG.) Par exemple, si les PJ affrontent un ennemi doté d'un FP élevé et équipé d'un super fusil laser adapté à son niveau, il y a de grandes chances que le groupe conserve l'arme. En revanche, il y a fort à parier que la plupart des groupes triomphant de huit soldats d'éternité équipés d'armures comparables aux leurs abandonnent cet équipement sur place plutôt que de s'en encombrer. Il vaut mieux éviter de donner un seul objet bien au-dessus du NMG et privilégier quelques objets d'un niveau égal ou légèrement supérieur au NMG et de combler avec des consommables et des objets à revendre.

La richesse liée à l'histoire

Étant donné l'inefficacité qu'il y a à piller et revendre le matériel ennemi, Starfinder part du principe qu'une partie au moins de la richesse des joueurs vient de sources internes à l'histoire, suite à l'accomplissement d'une mission ou d'une aventure par exemple. Il peut s'agir d'un paiement pour avoir terminé une quête donnée par un mécène, d'un cadeau d'une population reconnaissante, d'une prime pour la tête d'un criminel ou de recettes liées à la vente d'un artefact extraterrestre ou aux droits d'interview que les personnages accordent pour narrer leur aventure. Quoi qu'il en soit, pensez à mettre de côté une part du budget de vos rencontres pour vous permettre de donner de grosses sommes d'argent aux moments idoine de l'aventure.

Les espèces

Il est important d'inclure des crédits dans les récompenses, afin que les joueurs puissent acheter des objets adaptés à leurs personnages, mais évitez de donner de pleines poignées de créditssticks, car un groupe capable de rassembler de grosses sommes en espèces pourra s'offrir un équipement d'une qualité supérieure à celle adaptée à son NMG.

TABLE 11-5 : RICHESSE DES PERSONNAGES PAR NIVEAU

NIVEAU DU PJ	RICHESSE (EN CRÉDITS)
1	1 000
2	2 000
3	4 000
4	6 000
5	9 000
6	15 000
7	23 000
8	33 000
9	45 000
10	66 000
11	100 000
12	150 000
13	225 000
14	333 000
15	500 000
16	750 000
17	1 125 000
18	1 700 000
19	2 550 000
20	3 775 000

La richesse par niveau

La table 11-5 : richesse des personnages par niveau indique la quantité de trésors qu'un PJ est censé avoir à un niveau donné.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LES AVENTURES PUBLIÉES

Les aventures publiées sont les meilleures amies d'un maître de jeu fort occupé. Non seulement elles vous permettent de vous installer à la table de jeu et de lancer une partie rapidement sans avoir à préparer à l'avance des histoires complexes et des rencontres sympathiques, mais en plus, elles affineront vos talents de créateur d'aventures si vous prenez le temps de comprendre comment elles fonctionnent. Une aventure publiée est un script qui vous permet de vous concentrer sur vos rôles de metteur en scène et d'acteur.

Cependant, n'oubliez pas que l'auteur d'une aventure publiée ne connaît pas votre groupe ni ses personnages. Si vos joueurs sont tous paranoïaques, une aventure basée sur la trahison inattendue d'un PNJ amical ne sera pas aussi surprenante que prévue. De même, si l'un de vos personnages éprouve une haine viscérale à l'égard des élébriens nécromantiques, son joueur s'amusera sans doute encore plus si vous transformez l'adversaire principal en agent des Sages osseux plutôt qu'en le laissant membre du Consortium de l'Aspis. En personnalisant les aventures en fonction de votre groupe, vous rendrez les enjeux encore plus importants aux yeux des joueurs qui se sentiront plus concernés.

Si vous vous intéressez aux aventures publiées, les campagnes Starfinder de Paizo proposent des aventures de qualité regroupées en campagnes de six volets. Rendez-vous sur paizo.com et black-book-editions.fr pour en savoir plus.

En plus de donner des repères pour s'assurer que les personnages existants restent équilibrés, la table peut servir à définir le budget d'équipement d'un personnage qui débute le jeu après le niveau 1, pour remplacer un personnage décédé par exemple. Un tel personnage ne devrait pas dépenser plus de la moitié de sa richesse totale dans un seul objet. Pour que le jeu reste équilibré, un nouveau PJ de niveau supérieur à 1 ne devrait pas dépenser plus de 25 % de sa richesse dans ses armes et pas plus de 25 % dans son armure et ses objets de protection.

Les vaisseaux spatiaux

Starfinder est un jeu de rôle basé sur l'exploration et les voyages interplanétaires, il part donc du principe que, lors de la plupart des aventures, les PJ possèdent déjà un vaisseau spatial ou en acquièrent un rapidement. Mais ces navires sont chers : qu'est-ce qui les empêche donc de revendre leur vaisseau pour prendre leur retraite ou pour acheter un équipement bien trop puissant pour leur niveau ?

La réponse c'est vous, le MJ. Le vaisseau spatial n'est pas inclus dans la richesse des personnages et il n'est pas prévu qu'il soit vendu (à moins que ce soit lors d'une reprise pour en obtenir un autre). À vous de voir comment présenter cela. Certains MJ préfèrent simplement annoncer à leur groupe qu'il ne faut pas vendre le vaisseau, car cela nuirait au jeu, mais si vous avez besoin de raisons internes au jeu, il y en a beaucoup : le vaisseau peut être l'équivalent d'une voiture de fonction appartenant au mécène ou à la faction qui emploie les PJ. Ce peut être un héritage familial qu'ils ont, par contrat, interdiction de vendre. C'est peut-être un navire volé qu'ils ne pourront revendre sans se faire arrêter. Il peut disposer d'une IA super intelligente liée à l'équipage et qui refuse d'être vendue. Quelle que soit la justification choisie, la véritable réponse, c'est qu'un vaisseau spatial, c'est bien trop cool pour le limiter aux personnages de niveau supérieur. (Bien que, si vous voulez jouer une campagne entière sur une même planète ou simplement obliger les PJ à payer pour se rendre quelque part, vous pouvez très bien !)

AVANT DE COMMENCER

Chacun aborde le rôle de MJ à sa manière : certains avec des préparatifs intensifs, d'autres avec quelques notes et une prière. Cependant, quel que soit votre style personnel, il existe quelques sujets que tout MJ doit prendre en considération afin de gagner du temps une fois la partie lancée.

Si vous dirigez une aventure publiée, veillez à la lire avant de la faire jouer, afin que vous sachiez à quoi vous attendre et que vous puissiez préparer vos notes en fonction et laisser présager des événements à venir. (Si vous êtes à court de temps, vous pouvez lire les premières rencontres seulement, juste ce qu'il faut pour garder quelques longueurs d'avance sur les joueurs.) Si vous créez vos propres aventures, veillez à avoir assez de données pour vous sentir à l'aise. Rassemblez tous les accessoires dont vous aurez besoin, comme des figurines et des documents, en plus des habituels dés, crayons, cartes tactiques, etc. Aidez éventuellement vos joueurs à se préparer, en résolvant les problèmes d'histoire qui n'impliquent pas le groupe dans son ensemble (peut-être via une quête annexe en privé), en répondant à leurs questions et en les aidant avec la montée de niveau des personnages.

Il faut aussi penser à la logistique dans le monde réel. Veillez à ce que tous les joueurs puissent assister à la partie. Si ce n'est pas le cas, est-ce qu'il faut jouer tout de même ? Et qu'advient-il du personnage de l'absent ? Est-ce que c'est un autre joueur ou vous-même qui l'incarne ? Continue-t-il de gagner des richesses et de l'expérience ou se retrouve-t-il à la traîne derrière le groupe ? Pensez aussi à la nourriture, aux enfants, aux animaux et autres facteurs, afin d'avoir un plan pour gérer tous les problèmes qui risquent de survenir.

DIRIGER LA PARTIE

Voici plusieurs situations et problèmes ordinaires que vous devrez invariablement gérer en cours de jeu.

Le DD des tests de compétence

C'est à vous en tant que MJ de déterminer le DD des divers tests de compétence que les joueurs tenteront durant la partie. La description des compétences comporte généralement des indications sur le DD des tests typiques, mais vous devrez parfois en déterminer un vous-même. Si un test de compétence ne s'accompagne pas d'un DD prédéterminé ou si un joueur veut tenter quelque chose qui ne figure pas dans la description de la compétence, suivez les conseils suivants. Un test difficile a un DD de $15 + 1,5 \times \text{FP}$ de la rencontre ou NMG du personnage. Vous pouvez réduire le DD de 5 pour les tests plus simples ou l'augmenter de 5 pour les plus compliqués. Si vous changez le DD de 10 ou plus, le test deviendra trivial et le personnage n'aura presque aucune chance d'échouer ou il aura bien peu de chances de réussite tant la tâche sera ardue, faites donc très attention lorsque vous ajustez un DD !

Lancer les dés et les trafiquer

La triche des joueurs peut gâcher une partie, mais il existe des situations où la triche du MJ peut au contraire améliorer le jeu. Nous préférons appeler cela « trafiquer » plutôt que tricher et, bien que vous devriez vous efforcer d'éviter cela autant que possible, dans votre jeu, la loi c'est vous alors ne vous sentez pas entravé par les dés. Le MJ doit être juste et impartial. En théorie, le résultat aléatoire des dés est là pour l'aider en cela. Mais le MJ est aussi là pour créer une histoire passionnante et s'il suffit de trafiquer un jet de dé pour qu'une scène devienne bien plus sympa ou satisfaisante pour les joueurs, allez-y ! Il n'y a aucun intérêt à ce qu'un unique jet de dé mette un terme prématuré à votre campagne ou à ce qu'un personnage meurt alors que son joueur a tout fait comme il fallait. Cependant, vous ne devriez pas trafiquer les jets pour annuler les réussites

des joueurs. N'oubliez pas que vous jouez avec le groupe, pas contre lui. Vous ne vous attendiez peut-être pas à ce que les joueurs éliminent votre grand méchant aussi vite, mais tant qu'ils s'amusent, qu'est-ce que cela peut faire ?

Le meilleur moyen de ne pas vous faire prendre à trafiquer les jets, c'est de lancer les dés derrière votre écran de MJ, afin que les joueurs ne puissent pas les voir. Mais ne vous inquiétez pas trop à l'idée de vous faire prendre : en tant que MJ, votre responsabilité première est à l'égard de l'expérience de jeu, pas des dés. Si vous choisissez de lancer les dés à la vue de tous, vous devriez tout de même faire en secret les jets qui donneraient aux joueurs des informations que leurs personnages ignorent, comme c'est le cas pour un jet de sauvegarde contre une maladie à laquelle le personnage ignore avoir été exposé.

En plus de ne pas être pieds et poings liés à cause des jets de dés, vous avez une certaine latitude vis-à-vis du scénario prédéfini d'une rencontre et des règles telles qu'elles sont écrites. Libre à vous d'ajuster les événements ou d'interpréter les règles de manière créative, surtout si, en tant que MJ, vous avez élaboré une piètre situation de départ. Prenons un exemple dans lequel vous avez prévu une rencontre contre une meute de démons qui a envahi une station spatiale en franchissant une faille entre les plans. Vous réalisez alors qu'aucun PJ n'a d'arme d'alignement Bon et que les joueurs font donc très peu de dégâts. Dans ce cas, vous pouvez « tricher » et dire que les armes ordinaires blessent ces démons-là normalement, ou encore faire apparaître au dernier moment un aumônier de Iomédae qui bénit les armes des PJ. Tant que vous parvenez à réduire ces ajustements de dernière minute au minimum, ils peuvent même apporter un plus au jeu : peut-être que l'Église de Iomédae exige à présent une faveur de la part des PJ, lançant une nouvelle aventure !

Les décrets du MJ

Les débats sur des points de règles ralentissent énormément le jeu et doivent être clos aussi vite que possible. En tant que MJ, c'est vous qui définissez les lois de votre jeu et c'est votre interprétation qui doit primer. Quand un problème d'interprétation de règle surgit, écoutez les joueurs et essayez d'être équitable, mais ne vous sentez pas obligé de les convaincre. Si vous n'êtes pas familier avec la règle en question, vous pouvez valider l'interprétation du joueur, peut-être en précisant que vous la lirez après la partie et que vous établirez la règle à suivre sur ce point à partir de la prochaine session de jeu. Vous pouvez aussi simplement décider que la chose fonctionne de la manière qui aide l'histoire à avancer au mieux.

Le décret du MJ est un bon outil à garder en tête : donner un bonus de +2 ou un malus de -2 à un joueur lors du jet de dé si personne à la table ne sait vraiment comment la situation devrait être gérée du point de vue des règles. Si un personnage tente de faire un croc-en-jambe à un robot dans une salle au sol magnétique, par exemple, il pourrait subir un malus de -2 au jet, car l'attraction magnétique du sol ancre le robot sur ses pieds.

La mort d'un personnage joueur

Que ce soit par manque de chance ou suite à une tactique malheureuse, un personnage joueur finira bien par mourir ou par subir un destin fâcheux permanent du même acabit, comme se faire pétrifier ou propulser dans l'espace à grande vitesse. La mort d'un personnage joueur n'est pas forcément une expérience atroce. Une disparition héroïque dans un halo de gloire peut être un temps fort théâtral pour un joueur ou un groupe !

Quand un personnage meurt, tentez de résoudre le conflit ou le combat en cours aussi vite que possible. Ensuite, prenez le joueur concerné à part et demandez-lui s'il préfère que le groupe tente de sauver son personnage ou s'il veut en créer un nouveau.

Vous n'êtes pas obligé de laisser un mort revenir à la vie. Parfois, les morts le restent (et un jeu sur le thème de l'horreur gagne souvent à transmettre ce sentiment de danger), mais il est bon de tenir compte des sentiments des joueurs. Si le groupe peut relever un personnage d'entre les morts ou le réincarner, ne retardez pas cet événement avec des rencontres supplémentaires, passez rapidement sur le retour à la civilisation afin que le joueur du défunt puisse réintégrer la partie aussi vite que possible. Si vous comptez utiliser la situation pour déclencher une quête secondaire, vous devriez laisser le joueur du mort interpréter un PNJ pour le reste de la session, afin qu'il ne s'ennuie pas. La mort d'un PJ est un excellent moment pour arrêter une session de jeu, ce qui vous permet de résoudre les problèmes en dehors de la partie et de replonger directement les joueurs dans l'action dès le début de la session suivante.

Si le joueur du personnage décédé préfère passer à un nouveau personnage, vous avez l'option d'interprétation de PNJ énoncée plus haut pour l'occuper pour le reste de la session, mais vous pouvez aussi lui laisser créer son nouveau personnage de suite. Une fois ce personnage prêt, laissez cinq minutes de pause au reste du groupe le temps de discuter avec le joueur concerné, d'en apprendre un peu plus sur son nouveau personnage et de trouver comment l'introduire le plus rapidement dans la partie.

La mort d'un PJ a un autre effet : il gonfle les richesses des survivants. Si un groupe se contente de se partager les biens du défunt ou de les revendre, il peut devenir trop bien équipé pour son niveau. Il est donc plus simple de partir du principe que l'équipement personnel du mort (mais pas forcément les objets qui revêtent de l'importance dans l'histoire et appartiennent au groupe) est détruit, perdu ou disparaît d'une manière ou d'une autre.

Les joueurs difficiles

Comme lors de n'importe quelle activité de groupe, vous rencontrerez parfois des fauteurs de troubles. N'hésitez pas à demander poliment, mais fermement à un joueur de changer d'attitude s'il se comporte de manière inappropriée, antagoniste ou dérangeante. Et n'acceptez pas l'excuse du « Mais je me comporte juste comme mon personnage le ferait ». Si un joueur (ou un personnage) a un impact négatif sur l'expérience de jeu du reste du groupe et refuse de changer de comportement, c'est votre devoir de maître de jeu que de lui dire de s'en aller.

Le journal de campagne

Vous vous souviendrez sans doute mieux des détails d'une aventure et conserverez un sentiment de continuité si vous conservez des notes sur chaque session de jeu. Vous pouvez le faire vous-même en cours de partie ou demander à un joueur qui adore cela de rédiger un journal de campagne résumant chaque aventure. Vous pouvez également distribuer ces notes aux joueurs pour leur rappeler où vous vous êtes arrêtés.

Terminer une campagne

Starfinder va jusqu'au niveau 20, mais cela ne veut pas dire que votre campagne doit s'arrêter là. Le plus important dans une campagne, c'est de la clore à un stade satisfaisant de l'histoire, par exemple à la fin d'une histoire essentielle ou après un combat épique contre un ennemi de longue date. Après chaque arc d'aventure majeur, discutez avec le groupe pour savoir si les joueurs veulent poursuivre avec leurs personnages actuels ou s'ils préfèrent passer à quelque chose de nouveau. Certains aiment jouer de nombreuses aventures de courte durée avec des personnages différents tandis que d'autres préfèrent poursuivre la même campagne pendant des années. Il n'y a pas de mauvaise réponse !

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ENVIRONNEMENT

L'univers est une étendue infinie de potentielles aventures. Sur ses billions de mondes, la physique crée toutes les permutations géologiques possibles tandis que la créativité de la vie donne naissance à des organismes étrangement familiers ou défiant l'imagination. Quelle que soit leur conception, toutes ces créatures luttent pour survivre et se développer dans leur habitat naturel, qu'il s'agisse de mers glacées ou de riches jungles de champignons, de sauvages coulées pyroclastiques de lunes chauffées par les marées ou de coquilles rouillées d'antiques mégastructures extraterrestres.

La section que voici vous propose des règles pour vous aider à diriger l'univers en tant que MJ, y compris pour gérer les étendues spatiales, les divers types de planètes et les divers terrains présents à leur surface ainsi que les effets et dangers environnementaux qui entrent en jeu dans divers endroits. Les règles concernant les communautés et les structures naturelles et artificielles se trouvent à la fin du chapitre.

L'ESPACE

Le gouffre incommensurable de l'espace abrite tout ce qui se trouve sur le plan Matériel et regroupe bien plus d'étoiles et de planètes qu'il est possible d'en compter. Les personnages joueurs devront sans aucun doute s'aventurer dans l'espace au cours de leur carrière. Se rendre d'une planète à une autre, sortir de l'atmosphère d'un planétoïde ou visiter une station spatiale en orbite, voilà autant d'exemples de voyages ordinaires qui exigent au moins un bref passage dans l'espace. On peut parer à nombre de dangers spatiaux en portant une armure (voir page 196) ou une combinaison spatiale (voir page 231), mais il arrive que des aventuriers particulièrement malchanceux se trouvent pris au dépourvu !

Les rayons cosmiques

Le terme « rayon cosmique » englobe divers effets de radiations interstellaires, qui utilisent les mêmes règles que les radiations (voir page 403). La plupart des planètes habitables possèdent une atmosphère capable de repousser ces émissions. Ces planètes protégées laissent passer, au plus, un faible taux de radiations par rafales très rares. Les planètes dépourvues d'atmosphère protectrice sont bombardées de radiations d'intensité moyenne à forte.

Le vide

Le vide spatial est bel et bien dépourvu de matière et représente le plus grand danger de l'espace. Une créature présente dans le vide commence immédiatement à suffoquer (voir La suffocation et la noyade, page 404) et subit 1d6 dégâts contondants par round (sans jet de sauvegarde). Comme le vide n'a pas de température effective, il ne présente pas de danger à cause du froid, une créature conservant sa chaleur corporelle pendant plusieurs heures. Les sons ne se propagent pas dans le vide.

Il se produit un phénomène de décompression quand une créature passe soudain d'un environnement pressurisé au vide, par exemple en se faisant expulser par un sas ou en se retrouvant dans une structure scellée soudain fortement endommagée. Une telle créature subit 3d6 dégâts contondants (sans jet de sauvegarde) en plus d'éventuels dégâts de suffocation.

La plupart des créatures traversent le vide intersidéral à bord d'un vaisseau spatial. Pour plus d'informations sur les vaisseaux spatiaux, consultez la page 292.

LES CORPS ASTRONOMIQUES

La plupart des êtres vivants démarrent leur existence sur un corps astronomique flottant. Ces planètes, ces astéroïdes et ces étoiles forment le cœur de nombre d'aventures et varient en matière de complexité de conception et d'apparence. Nous vous proposons un bref résumé des différents types de corps astronomiques, ainsi que des règles associées à chacun.

La classification des corps astronomiques

Il existe divers types de corps astronomiques. Voici les types les plus couramment rencontrés lors d'une exploration spatiale.

Astéroïde

Un astéroïde est un éclat de matière trop petit pour être considéré comme un planétoïde. Ces corps astronomiques sont généralement dépourvus d'écosystème, d'atmosphère et d'air respirable. Nombre de gens les considèrent comme des ressources exploitables, car ils sont souvent riches en minéraux de divers degrés de rareté.

Étoile

Une étoile (voire plusieurs) se trouve généralement au cœur d'un système planétaire. Une étoile est une boule massive de plasma incandescent qui inonde de chaleur les planétoïdes en orbite autour d'elle. Il existe diverses catégories d'étoiles, des naines bleues aux hypergéantes jaunes, mais elles produisent toutes assez de chaleur pour présenter les mêmes dangers pour la plupart des aventuriers. La surface d'une étoile est si chaude qu'aucune créature ne peut y survivre à moins de bénéficier d'une immunité totale contre le feu. Toute créature ou tout objet qui n'est pas ainsi immunisé est instantanément et entièrement carbonisé, jusqu'au niveau moléculaire. Seul un sort tel que *miracle* ou *souhait* peut ramener ce genre de victime à la vie.

● **Éruption solaire.** Parfois, une étoile émet une éruption d'énergie intense, visible à sa surface sous forme de jet de plasma incandescent. Ces perturbations ont un effet mortel immédiat sur tout ce qui se trouve à la surface de ces étoiles turbulentes ou non loin. Le danger périphérique de ces éruptions réside dans l'effet dévastateur qu'elles ont sur le matériel électronique non protégé et sur les communications radio. Ces distorsions se ressentent à des millions de kilomètres de l'étoile et empêchent généralement les appareils électroniques et les communications radio de fonctionner pendant 6d6 × 10 minutes.

Géante gazeuse

Comme leur nom l'indique, les géantes gazeuses sont des mondes entièrement composés de gaz, généralement des éléments tels l'hydrogène et l'hélium. Elles n'ont pas de surface solide sur laquelle se déplacer et n'ont pas de sol. Une créature incapable de voler et dépourvue d'équipement, ou de magie lui permettant de le faire, tombe en direction du cœur dense du monde, à la même vitesse que sur une planète à gravité standard. Étant donné la taille de ces mondes, ce genre de chute se prolonge souvent sur plusieurs jours. La créature est soumise à une gravité extrême une fois proche du centre de la planète (voir page 402). Le cœur d'une géante gazeuse se comporte de bien des manières comme une étoile (voir Étoile, précédemment), en particulier parce qu'il détruit les créatures qui ne sont pas complètement immunisées contre le feu.



Monde irrégulier

Certaines planètes ne répondent pas à la définition typique de masse de gaz ou de silicates et de métaux sphérique (ou presque). Ces mondes irréguliers se présentent sous une multitude de formes dont beaucoup sont encore considérées comme théoriques. Certains mondes sont créés artificiellement en forme de tore, d'autres comme une planète cubique, d'autres sont entièrement plats... ils résultent d'anomalies cosmiques ou d'une intervention divine directe.

Monde terrestre

La plupart des gens utilisent le mot « planète » pour désigner un monde terrestre. Les mondes les plus proches de l'étoile d'un système solaire sont les plus susceptibles d'être naturellement habitables. Ils abritent divers écosystèmes, des paysages rocheux désertiques aux jungles vibrantes dotées de rivières au cours rapide et d'une végétation luxuriante. Ces mondes sont parfois classés en fonction de leur caractéristique dominante, ce qui donne des titres tels que monde désertique, monde glaciaire, monde de jungle et monde magmatique.

Satellite

Les satellites sont des objets, comme une lune, en orbite autour d'un autre planétoïde. On peut qualifier d'autres corps astronomiques de « satellites », car nombre d'astéroïdes et de mondes terrestres sont aussi des satellites. Contrairement aux autres corps astronomiques, les satellites ne sont pas forcément des objets naturels. Les balises extraterrestres et les stations spatiales ne sont qu'un bref échantillon des constructions artificielles qui flottent dans le champ de gravité des planètes. Certaines planètes n'ont qu'une seule lune

tandis que d'autres (comme les géantes gazeuses) possèdent des dizaines de corps astronomiques prisonniers de leur champ de gravité.

LES ATMOSPHÈRES

Une atmosphère est une couche de gaz maintenue en place par l'attraction qu'exerce la gravité d'un planétoïde. La gravité et la température du planétoïde ont une influence sur sa capacité à retenir son atmosphère. La plupart des planètes et des planétoïdes possèdent une atmosphère. En plus des atmosphères hospitalières, il existe d'autres types qui représentent un danger pour la plupart des formes de vie.

Corrosive

Comme son nom l'indique, une atmosphère corrosive ronge la matière. Le type et la vitesse d'érosion varient, mais ce terme est généralement appliqué à une atmosphère capable de dissoudre la plupart des matières. Une atmosphère corrosive type inflige entre 1 dégât d'acide par minute et 10d6 dégâts d'acide par round aux créatures et objets qui se trouvent en son sein. Certains métaux et matériaux traités sont parfois immunisés contre l'atmosphère spécifique d'une planète et bien souvent, une bonne préparation permet d'atténuer la corrosion.

Dense

Une créature qui n'est pas habituée à évoluer dans une atmosphère dense la trouvera quelque peu nocive, en raison des composantes chimiques supplémentaires présentes dans l'air et de la forte pression atmosphérique. À chaque heure qui passe, une telle

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LES ATMOSPHÈRES ÉTRANGES

Bien que le cas soit rare, certains corps astronomiques possèdent une atmosphère qui semble défier les lois de la réalité (en général à cause d'une interférence magique ou suite à une technologie devenue folle). Parfois, ce type d'atmosphère est imprégné d'un certain type d'énergie et fonctionne alors comme une atmosphère corrosive, hormis qu'elle inflige des dégâts du type d'énergie appropriée (électricité, feu, son, etc.).

créature doit réussir un jet de Vigueur (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi elle se retrouve fiévreuse. Cet état se dissipe dès que la créature regagne une atmosphère normale. En revanche, l'augmentation du poids de l'air donne un bonus de circonstance de +4 aux tests d'Acrobaties effectués pour voler et aux tests de Pilotage pour maintenir un appareil aérien en vol.

Les atmosphères très denses sont bien plus dangereuses. Chaque minute, une créature qui se trouve dans une telle atmosphère doit réussir un jet de Vigueur (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi elle se met à suffoquer (voir La suffocation et la noyade, page 404), ses poumons n'arrivant plus à gérer la densité de l'oxygène inhalé et n'ayant plus la force d'envoyer l'air dans le système sanguin.

Normale

Une atmosphère normale accueille la majorité des formes de vie ayant besoin de respirer. Elle se compose d'un mélange d'oxygène, de nitrogène et d'autres gaz non toxiques.

Pas d'atmosphère

Une créature qui se trouve sur une planète dépourvue d'atmosphère (ou avec une atmosphère si ténue qu'elle ne s'apparente pas à de l'air) est exposée au vide (voir page 394).

Ténue

Dans une atmosphère ténue, une créature qui n'est pas acclimatée a du mal à respirer et ressent une grande fatigue. Chaque heure, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi elle se trouve fatiguée. Cette fatigue se dissipe dès qu'elle regagne une atmosphère normale.

Une atmosphère particulièrement ténue peut causer un déficit d'oxygène à long terme, en plus des effets habituels de l'atmosphère ténue. La première fois qu'une créature se trouvant dans une atmosphère particulièrement ténue rate son jet de Vigueur, elle doit en réussir un DD 25 ou subir un affaiblissement temporaire de 1 à toutes ses valeurs de caractéristique. Une créature acclimatée à la haute altitude (voir Terrain avec collines et montagnes, page 397) gagne un bonus d'intuition de +4 au jet de sauvegarde pour résister à cet effet.

Toxique

Les atmosphères toxiques sont faites de composés empoisonnés et varient grandement en matière de consistance. Certaines sont capables de faire respirer des formes de vie reposant sur l'absorption d'oxygène, tandis que d'autres les font suffoquer de suite. Qu'elle permette ou non à une créature vivante de respirer, une atmosphère toxique est une menace pour la plupart des êtres vivants pour qui elle fonctionne comme un poison inhalé (voir page 417). Bien que le type de poison varie, nombre d'atmosphères toxiques agissent comme un poison connu, avec cependant un délai et un DD radicalement différents. Les atmosphères peu toxiques ont un délai qui se

mesure en heures ou en jour tandis que les plus virulentes ont un délai mesuré en rounds.

LES BIOMES

La section que voici regroupe des informations sur la variété de biomes que l'on trouve sur les diverses planètes. Certaines se composent d'un unique biome, comme les mondes désertiques ou sylvestres, tandis que d'autres possèdent un mélange de terrains.

Terrain aérien

Dans un monde où l'atmosphère s'étend loin au-dessus de la surface physique, il existe une zone d'air libre. Les géantes gazeuses quant à elles se composent uniquement d'une vaste atmosphère maintenue en place par un cœur semblable à celui d'une étoile. Lorsque vous utilisez un terrain aérien, les sections les plus utiles seront Les chutes (page 400), La gravité (page 401), La suffocation et la noyade (page 404) et Le climat (page 398). Les règles de vol basées sur la compétence Acrobaties jouent un rôle essentiel pour de nombreuses créatures opérant dans un environnement aérien.

Les nuages

La plupart des nuages ne sont guère plus que du gaz condensé qui obscurcit la visibilité. Dans un environnement aérien, traitez les nuages comme une *nappe de brouillard*, hormis qu'ils n'ont rien de magique. Il existe d'autres types de nuages, comme des nuages corrosifs ou toxiques, qui fonctionnent comme les atmosphères du même nom (voir précédemment).

Discrétion et détection en terrain aérien

La distance de visibilité dans les airs dépend de la présence ou de l'absence de nuages. Une créature voit généralement à 5d8 × 30 mètres si le ciel est complètement dégagé, sans nuages ni autres objets aériens pour lui bloquer la vue. Un nuage offre généralement un camouflage suffisant pour se cacher (bien que la créature dissimulée ait probablement du mal à voir ce qui se passe hors de sa cachette).

Terrain aquatique

Le terrain aquatique fait partie des moins hospitaliers pour les PJ, car la plupart d'entre eux sont incapables de respirer sous l'eau. Le plancher océanique recèle nombre de merveilles, y compris des équivalents sous-marins des autres terrains décrits dans ce chapitre, mais si un personnage se retrouve à l'eau parce qu'il a été projeté par-dessus bord lors d'un transport maritime, les lits de varech et les cheminées volcaniques qui se trouvent à des centaines de mètres au-dessous de lui lui importent peu. Les sections les plus utiles lors d'une évolution en terrain aquatique sont La suffocation et la noyade (page 404) et Le combat sous-marin (page 405). Les règles de natation utilisant la compétence Athlétisme (page 136) sont essentielles pour nombre de créatures opérant en milieu aquatique.

L'eau profonde

Pour se déplacer dans un lac ou un océan, il suffit de disposer d'une vitesse de nage ou de réussir des tests d'Athlétisme (généralement d'un DD de 10 en eaux calmes, 15 en eaux agitées, 20 en cas de tempête et 30 pour un maelström). Si les personnages sont sous l'eau, il leur faudra également un moyen de respirer, sans quoi ils risquent de se noyer. Des personnages sous l'eau peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, y compris vers le haut ou le bas.

Les profondeurs extrêmes

À une certaine profondeur, la pression de l'eau devient si importante qu'elle affecte les personnages comme s'ils se trouvaient dans une atmosphère dense ou extrêmement dense (voir page 395), même s'ils peuvent respirer sous l'eau.

Discrétion et détection sous l'eau

La distance de visibilité sous l'eau dépend de la clarté de cette eau. Pour indication, une créature voit à $4d8 \times 30$ mètres si l'eau est claire et à $1d8 \times 3$ mètres si elle est trouble. L'eau courante est toujours trouble, sauf s'il s'agit d'une rivière particulièrement large au cours lent. Il est difficile de trouver un abri ou un camouflage pour se cacher sous l'eau (sauf au niveau du plancher océanique).

Terrain avec collines et montagnes

Les collines représentent une élévation du terrain immédiat. Il y a souvent de nombreuses collines qui couvrent des kilomètres. Ce type de terrain peut se trouver dans n'importe quel autre biome. Les montagnes sont des élévations abruptes de roche, de métal ou même de la croûte organique de la planète. Les règles les plus utiles quant aux montagnes et aux collines sont Les dangers du froid (page 400), Les chutes (page 400) et Le climat (page 398).

Les gouffres

Les gouffres se forment d'ordinaire suite à un processus géologique naturel et représentent un danger commun en montagne. Ils sont bien visibles, les personnages ne devraient donc (normalement) pas tomber dedans par hasard. Un gouffre mesure généralement $2d4 \times 3$ mètres de profondeur pour une demi-douzaine de long et de 1,50 à 6 mètres de large. Il faut souvent réussir un test d'Athlétisme DD 15 pour escalader la paroi d'un gouffre. En montagne, les gouffres font d'ordinaire $2d8 \times 3$ mètres de profondeur.

Les parois rocheuses

Une paroi rocheuse est un plan de roche vertical qui exige un ou plusieurs tests d'Athlétisme DD 25 pour la gravir. Une paroi rocheuse typique mesure de $2d4 \times 3$ à $2d8 \times 3$ mètres de haut.

La haute altitude

À très haute altitude, l'atmosphère se raréfie et devient un danger pour la plupart des créatures, au même titre qu'une atmosphère ténue (voir page 396). Une créature qui réside à haute altitude pendant 1 mois s'acclime et n'est plus gênée, mais elle perd cet avantage si elle passe plus de 2 mois loin d'un terrain en haute altitude et doit alors se réacclimater à son retour.

Discrétion et détection en terrain montagneux et dans les collines

En général, la distance maximale à laquelle une créature peut réussir un test de Perception pour détecter une présence en terrain montagneux est de $4d10 \times 3$ mètres. Dans les collines, elle est de $2d10 \times 3$ mètres. Les sons portent mieux dans les montagnes, le DD des tests de Perception basés sur l'ouïe augmente de 1 par tranche de 6 mètres entre la source et l'auditeur au lieu de 1 par tranche de 3 mètres.

Terrain désertique

Il existe des déserts froids, tempérés et chauds, mais ils partagent tous une caractéristique commune : très peu de précipitations. Voici les trois catégories : la toundra (désert froid), le désert rocheux (souvent tempéré) et le désert sablonneux (souvent chaud). Les règles les plus utiles lors d'une aventure dans un désert sont Les dangers du

froid (page 400), Les dangers de la chaleur (page 402), La faim et la soif (page 404) et Le climat (page 398).

Discrétion et détection dans le désert

En général, la distance maximale à laquelle une créature peut réussir un test de Perception dans le désert est de $6d6 \times 6$ mètres. Au-delà, les changements de hauteur et la distorsion née de la chaleur dans les déserts chauds empêchent les tests de Perception. Dans un désert de sable, la présence de dunes limite la visibilité à $6d6 \times 3$ mètres. Il est difficile d'utiliser la Discrétion à cause du manque de taillis et autres éléments susceptibles d'offrir un camouflage ou un abri.

Terrain marécageux

Il existe deux catégories de terrains marécageux : les landes relativement sèches et les marais inondés. Les deux sont souvent bordés de lacs (voir page 396) qui représentent une troisième catégorie de terrain marécageux. Les règles les plus utiles concernant les marécages sont La suffocation et la noyade (page 404), Le combat sous-marin (page 405) et Le climat (page 398).

Les marais

Si une case se trouve dans un marais peu profond, elle est couverte de boue ou d'eau stagnante sur une trentaine de centimètres. Elle fonctionne comme un terrain difficile et le DD des tests d'Acrobaties effectués en son sein augmente de 2.

Une case dans un marais profond présente 1,20 mètre d'eau stagnante. Elle fonctionne comme un terrain difficile et les créatures de taille M ou supérieure doivent dépenser 4 cases de mouvement pour entrer dans une case de marais profond. Ils peuvent nager s'ils préfèrent. Les créatures de taille P ou inférieures sont obligées de nager pour traverser une case de marais profond. Il est impossible de faire des déplacements acrobatiques dans un marais profond.

Dans un marais profond, l'eau offre un abri aux créatures de taille M ou supérieure. Les créatures de taille P bénéficient d'un abri amélioré. Les créatures de taille M ou supérieure peuvent s'accroupir pour profiter elles aussi de l'abri amélioré. Une créature bénéficiant de cet abri subit un malus de -10 aux attaques contre les créatures qui ne se trouvent pas sous l'eau.

Les cases de marais profond sont généralement regroupées et entourées d'un anneau irrégulier de cases de marais peu profond.

Discrétion et détection en terrain marécageux

Sur la lande, la distance maximale à laquelle une créature peut réussir un test de Perception pour détecter une présence est de $6d6 \times 3$ mètres. Dans un marécage, elle est de $2d8 \times 3$ mètres. La végétation et les marais profonds offrent pléthore de camouflages (20 % de chances de rater), on peut donc utiliser la Discrétion pour se cacher dans un marécage.

Terrain sylvestre

Une forêt ne se compose pas obligatoirement d'arbres. Sur certains mondes, de gigantesques champignons se dressent vers les cieux tandis que sur d'autres, des veines métalliques s'élèvent depuis le sol et se rejoignent pour former une canopée arachnéenne. Les règles les plus utiles en forêt concernent L'embrasement (page 403), Les chutes d'objet (page 401), Les effets de la fumée (page 404) et Vision et lumière (page 261).

Les arbres

La plupart des forêts se composent d'arbres ou d'éléments leur ressemblant, qui offrent un abri partiel aux créatures se trouvant

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

sur la même case qu'un arbre. Un arbre ordinaire a une CA de 4, une solidité de 5 et 150 PV (consultez la page 409 pour les règles de bris d'objet). Il suffit d'un test d'Athlétisme DD 15 pour grimper dans la plupart des arbres.

Le sous-bois

Des tapis de champignons, des plantes rampantes et de petits buissons recouvrent une grande partie du sol forestier. Le sous-bois fonctionne comme un terrain difficile (voir page 257), offre un camouflage (20 % de chances de rater) et augmente le DD des tests d'Acrobaties et de Discrétion de 2. Les cases de sous-bois sont généralement regroupées. Le sous-bois et les arbres ne sont pas mutuellement exclusifs, il est normal de rencontrer une case de 1,50 mètre qui abrite un arbre et du sous-bois.

Discrétion et détection en forêt

Dans une forêt une créature peut réussir un test de Perception pour repérer une présence à un maximum de $3d6 \times 3$ mètres. Dans une forêt de densité moyenne cette distance passe à $2d8 \times 3$ mètres et dans une forêt dense à $2d6 \times 3$ mètres.

Comme une case de sous-bois offre un camouflage, les créatures n'ont aucun mal à user de Discrétion pour se cacher. Les troncs couchés et les gros arbres offrent un abri et peuvent aussi servir de cachette.

Les bruits de la forêt compliquent les tests de Perception basés sur l'ouïe et augmentent leur DD de 2 (et non de 1) par tranche de 3 mètres.

Terrain urbain

Les terrains urbains se trouvent dans la plupart des communautés où les gens ont exercé une très forte influence sur l'environnement, en construisant des bâtiments où vivre et travailler confortablement et en dessinant des routes, souvent équipées d'un revêtement. Ce genre de terrain peut se trouver dans n'importe quel biome et remplace généralement les effets environnementaux de ce dernier. Les stations spatiales font partie des terrains urbains qui regorgent habituellement de technologie. Les règles les plus utiles en terrain urbain sont Les communautés (page 405), Les structures (page 406) ainsi que Briser des objets (page 409) et éventuellement Les radiations (page 403).

Discrétion et détection en terrain urbain

Dans une communauté dotée de larges rues dégagées, la distance maximale à laquelle une créature peut réussir un test de Perception pour détecter une présence est de $2d6 \times 3$ mètres. Dans une ville où les bâtiments sont plus proches, elle est de $1d6 \times 3$ mètres. Cette distance est encore réduite si les rues sont encombrées par la foule.

Grâce aux ruelles sinueuses et aux véhicules qui offrent un abri, il est d'ordinaire facile pour une créature d'utiliser la Discrétion pour se cacher en ville. De plus, les villes sont généralement bruyantes, ce qui complique les tests de Perception basés sur l'ouïe : leur DD augmente de 2 par tranche de 3 mètres.

LE CLIMAT

Le climat peut jouer un rôle capital dans une aventure. La section suivante décrit le climat que l'on trouve habituellement sur la plupart des mondes habitables. Les règles additionnelles liées aux dangers du froid et de la chaleur se trouvent dans la section intitulée Les règles environnementales, à partir de la page 400.

La pluie et la neige

Le mauvais temps ralentit ou bloque les trajets et peut virtuellement empêcher les gens de se rendre d'un endroit à un autre. Des précipitations torrentielles et le blizzard réduisent la visibilité aussi sûrement qu'un brouillard dense. Les précipitations se présentent généralement sous forme de pluie, mais s'il fait froid, elles peuvent se muer en neige fondue, en neige ou en grêle. Si la température descend sous les 0°C, elle peut générer de la glace.

La pluie

La pluie réduit la distance de visibilité de moitié, ce qui se traduit par un malus de -4 aux tests de Perception. Elle a le même effet qu'un vent violent sur les flammes et les tests de Perception.

La neige

Les chutes de neige ont le même effet que la pluie vis-à-vis de la visibilité et des tests de compétence. Une case couverte de neige compte comme un terrain difficile. Une journée d'averse de neige laisse $1d6 \times 2,5$ centimètres de neige au sol.

Les fortes chutes de neige

Les fortes chutes de neige ont le même effet que les chutes de neige ordinaire, mais limitent également la visibilité comme le brouillard (voir plus loin). Une journée de fortes chutes de neige laisse $1d4 \times 30$ centimètres de neige au sol. Avec cette épaisseur, les cases de neige sont considérées comme un terrain difficile. Une créature doit dépenser 4 cases de déplacement pour entrer dans une case couverte d'une épaisse couche de neige. De fortes chutes de neige accompagnées d'un vent fort ou violent peuvent créer des congères de $1d4 \times 1,50$ mètres de profondeur, surtout autour ou au sein des objets capables de détourner le vent, comme un mur renforcé ou un grand champ de force. Il y a 10 % de chances que de fortes chutes de neige s'accompagnent d'éclairs (voir La tempête orageuse, page 399).

Les autres précipitations

Il y a d'autres formes de précipitations, comme les pluies verglaçantes, la grêle et la neige fondue. Elles fonctionnent généralement comme la neige lorsqu'elles tombent, mais si le MJ le désire, elles peuvent aussi avoir un effet sur les déplacements similaire à celui de la neige si elles s'accumulent au sol.

Les tempêtes

Les effets combinés des précipitations (ou de la poussière) et du vent qui accompagnent les tempêtes réduisent la visibilité de trois quarts et imposent un malus de -8 aux tests de Perception. Il est difficile de viser avec une arme à distance lors d'une tempête, ce qui se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque, sachant que les armes à distance archaïques se révèlent incapables de tirer dans ces conditions. Une tempête éteint automatiquement toute flamme qui n'est pas protégée. Les tempêtes se présentent d'ordinaire sous trois formes : de sable, de neige, orageuse.

Les tempêtes de sable

Ces tempêtes du désert se différencient des autres en ce qu'elles ne s'accompagnent pas de précipitations. Une tempête de sable souffle de minuscules grains de sable qui réduisent la visibilité, mouchent les flammes nues et étouffent parfois même les flammes protégées (50 % de chances). La plupart des tempêtes de sable s'accompagnent de vents violents et laissent derrière elles une couche de $1d6 \times 2,5$ centimètres de sable. Il y a 10 % de chances qu'une tempête de sable s'accompagne de vents de tempête (voir la table 11-6 :



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

effets du vent, page 400). Cette forte tempête de sable inflige 1d3 dégâts non létaux par round à toute personne prise dedans sans abri et présente aussi un risque de suffocation (voir La suffocation et la noyade, page 404). Une forte tempête de sable laisse (2d3 -1) × 30 centimètres de sable fin derrière elle.

La tempête de neige

En plus du vent et des précipitations communes aux autres tempêtes, celle de neige laisse derrière elle 1d6 × 2,5 centimètres de neige au sol.

La tempête orageuse

En plus du vent et des précipitations, la tempête orageuse s'accompagne d'éclairs qui représentent un danger pour les personnages ne disposant pas d'un abri (en particulier s'ils portent une armure métallique). En règle générale, comptez un éclair par minute sur une période d'une heure au cœur de la tempête (au MJ de lancer le dé pour savoir si l'éclair touche). Chaque éclair inflige entre 4d8 et 10d8 dégâts d'électricité. Une tempête orageuse sur dix s'accompagne d'une tornade.

Les tempêtes violentes

Des vents extrêmement violents et des précipitations diluviennes réduisent la visibilité à néant, empêchant tout test de Perception et attaque à distance. Les tempêtes violentes se divisent en plusieurs catégories que voici.

- **Le blizzard.** Le mélange de vents et de fortes chutes de neige (généralement 1d4 × 30 centimètres) et de froid extrême rend le blizzard particulièrement dangereux pour les gens qui n'y sont pas préparés.

- **L'ouragan.** En plus de vents extrêmement violents et de fortes pluies, l'ouragan s'accompagne d'inondations. La plupart des activités propres aux aventures sont particulièrement difficiles à accomplir dans ces conditions.
- **La tornade.** À cause de ses vents d'une violence incroyable, la tornade peut facilement blesser et tuer les créatures qu'elle aspire.
- **Le vent de tempête.** Le vent de tempête s'accompagne de très peu de précipitations, voire aucune, mais cause des dégâts considérables simplement par la force du vent (voir Le vent, plus loin).

Le brouillard

Qu'il se présente sous la forme d'un nuage bas ou d'une brume qui se lève du sol, le brouillard réduit la visibilité à 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures situées à 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de rater).

Les vents

Le vent peut créer un nuage cuisant de poussière, de sable ou d'eau, attiser un grand feu, secouer un transport atmosphérique en plein vol et souffler des gaz et des vapeurs au loin. S'il est assez puissant, il peut aussi interférer avec des attaques à distance et renverser des personnages. Voici les forces de vent les plus répandues sur les mondes habitables.

Vent léger

Une douce brise n'ayant pas ou peu d'effets en jeu.

Vent modéré

Un vent constant qui éteint souvent les flammes nues.

Vent important

Bourrasques qui éteignent automatiquement les flammes à nue. Ces bourrasques imposent un malus de -2 aux jets d'attaque à distance des armes qui ne sont pas basées sur l'énergie.

Vent violent

Les jets d'attaque des armes à distance qui ne sont pas basées sur l'énergie subissent un malus de -4.

Vent de tempête

Ce vent est assez puissant pour faire tomber des branches, voire des arbres entiers. Les jets d'attaque des armes à distance qui ne sont pas basées sur l'énergie subissent un malus de -4 tandis que les attaques à distance avec des armes archaïques deviennent impossibles. Les tests de Perception basés sur l'ouïe subissent un malus de -8 à cause des vents hurlants. Les personnages risquent de se faire projeter à terre.

Ouragan

Les jets d'attaque des armes à distance qui ne sont pas basées sur l'énergie subissent un malus de -8 tandis que les attaques à distance avec des armes archaïques deviennent impossibles. Les tests de Perception basés sur l'ouïe deviennent impossibles aussi : tout ce que les personnages entendent, ce sont les hurlements du vent. Un ouragan souffle généralement si fort qu'il emporte des arbres. La plupart des personnages sont jetés à terre par la force du vent.

Tornado

Toutes les flammes s'éteignent. Les attaques à distance à l'aide d'armes qui ne sont pas basées sur l'énergie sont impossibles, tout comme les tests de Perception. Une créature proche d'une tornade doit réussir un test de Force DD 15, sans quoi elle est aspirée vers la tornade. Toutes les créatures qui entrent en contact avec l'entonnoir nuageux sont emportées et tourbillonnent pendant 1d10 rounds, recevant 6d6 dégâts contondants par round avant d'être violemment expulsées dans une direction aléatoire (les dégâts de chute, décrits plus loin, s'appliquent éventuellement). La vitesse de rotation de la tornade peut aller jusqu'à 500 km/h, mais l'entonnoir en lui-même se déplace à une vitesse moyenne de 45 km/h (environ 75 m par round). Une tornade déracine les arbres, détruit les bâtiments et cause d'autres formes de destruction similaires.

TABLE 11-6 : EFFETS DU VENT

FORCE DU VENT	VITESSE DU VENT	MALUS D'ATTAQUE À DISTANCE*
Léger	0-15 km/h	-
Modéré	16-30 km/h	-
Important	31-45 km/h	-2
Violent	46-60 km/h	-4
De tempête	61-75 km/h	-4
Ouragan	76-120 km/h	-8
Tornado	121-500 km/h	impossible

* S'applique uniquement aux armes à distance qui ne sont pas basées sur l'énergie. Les armes de grande taille, comme celles des vaisseaux spatiaux, ignorent ce malus.

LES RÈGLES ENVIRONNEMENTALES

Voici une compilation de règles adaptées à toutes sortes d'environnements.

Les dangers du froid

Le froid et l'exposition au froid infligent des dégâts non létaux à la victime. Un personnage ne peut pas se remettre des dégâts issus d'un environnement froid tant qu'il ne s'est pas mis au chaud et réchauffé.

Un personnage qui se retrouve sans protection dans le froid (à moins de 5°C) doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi il subit 1d6 dégâts non létaux de froid. Il peut faire un test de Survie pour gagner un bonus à ce jet de sauvegarde et peut éventuellement appliquer ce bonus à d'autres personnages (voir la page 148).

En cas de grand froid (en dessous de -15°C), un personnage sans protection doit réussir un jet de Vigueur toutes les 10 minutes (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi il subit 1d6 dégâts non létaux de froid. Il peut faire un test de Survie pour gagner un bonus à ce jet de sauvegarde et peut éventuellement appliquer ce bonus à d'autres personnages.

Le froid extrême (-30°C) inflige 1d6 dégât de froid non létaux par minute (sans jet de sauvegarde). De plus, le personnage doit réussir un jet de Vigueur par minute (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi il subit 1d4 dégâts non létaux de froid. Un environnement encore plus froid peut infliger plus de dégâts, au gré du MJ.

Un personnage qui reçoit le moindre dégât à cause du froid ou d'une exposition au froid est victime d'engelures ou d'hypothermie (ce qui fonctionne comme la fatigue). Ces malus se dissipent quand le personnage guérit des dégâts issus du froid ou de l'exposition au froid.

La glace

Les surfaces couvertes de glace comptent comme un terrain difficile et le DD des tests d'Acrobaties augmente de 5 sur la glace. Les personnages en contact prolongé avec la glace risquent de subir des dégâts de grand froid.

Les chutes

Un personnage qui tombe subit 1d6 dégâts par tranche de 3 mètres de chute, pour un maximum de 20d6. Un personnage qui subit des dégâts de chute atterrit toujours à terre.

Si un personnage saute volontairement au lieu de glisser ou de tomber, le montant de dégâts ne change pas, mais les dégâts du premier d6 deviennent non létaux. Si le personnage réussit un test d'Acrobaties DD 15, il évite les dégâts de chute des 3 premiers mètres de chute et convertit les dégâts des 3 mètres de chute suivants en dégâts non létaux. Prenons l'exemple d'un personnage qui glisse d'une corniche située à 9 mètres de hauteur. Il subit 3d6 dégâts. Si le même personnage saute délibérément de cette corniche, il subit 1d6 dégâts non létaux et 2d6 dégâts létaux. Si, en sautant, il réussit un test d'Acrobaties DD 15, il subit seulement 1d6 dégâts non létaux et 1d6 dégâts létaux.

Les dégâts des 3 premiers mètres de chute sur une surface molle (comme un sol meuble ou de la boue) sont convertis en dégâts non létaux. Cette conversion se cumule avec la réduction de dégâts liée aux sauts délibérés et aux tests d'Acrobaties réussis.

Un personnage ne peut pas lancer un sort ni activer un objet alors qu'il est en chute libre, à moins que cette chute ne fasse plus de 150 mètres ou que l'on puisse utiliser le sort ou l'objet par une réaction. *Téléportation* et les sorts similaires ne dissipent pas l'élan du personnage, ils changent juste sa position dans l'espace, ce qui veut dire qu'il subit tout de même les dégâts de chute, même s'il arrive sur une surface solide.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

Les chutes et la gravité

Les règles de chute présentées ici se basent sur une gravité standard. Doublez ou réduisez de moitié les dégâts pour les planètes disposant respectivement d'une forte ou d'une faible gravité. Une chute sous une gravité extrême triple au moins les dégâts indiqués, voire pire.

Une chute dans l'eau

Les chutes dans l'eau se gèrent différemment. Si l'eau fait au moins 3 mètres de profondeur, le personnage qui choit ne subit pas de dégâts pour les 6 premiers mètres de chute et 1d3 dégâts non létaux par tranche de 3 mètres pour les 6 mètres de chute suivants. Ensuite, les dégâts de chute sont létaux, comme d'ordinaire (1d6 par tranche de 3 mètres de chute).

Un personnage qui plonge volontairement dans l'eau ne subit pas de dégâts s'il réussit un test d'Athlétisme ou d'Acrobaties DD 15, tant qu'il a au moins 3 mètres de profondeur par tranche de 9 mètres de plongeon. Le DD du test augmente de 5 par tranche de 15 mètres de plongeon.

Les chutes d'objets

Un personnage subit des dégâts quand il fait une chute de plus de 3 mètres et subit de même des dégâts quand un objet lui tombe dessus.

Un objet qui tombe sur un personnage lui inflige des dégâts dépendants de la taille de l'objet et de la distance de chute. La table 11-7 : dégâts des chutes d'objets détermine le montant de dégâts que l'objet inflige en fonction de sa taille. Notez que la table suppose que l'objet est fait de matière dense et lourde, comme du métal ou de la pierre. Les objets faits d'une matière plus légère peuvent infliger moins de dégâts, jusqu'à les réduire de moitié, à l'appréciation du

MJ. Par exemple, un rocher de taille TG qui touche un personnage lui inflige 6d6 dégâts contondants tandis qu'un chariot en bois de taille TG lui infligera seulement 3d6 dégâts contondants. De plus, si un objet tombe sur une distance inférieure à 9 mètres, il inflige seulement la moitié des dégâts indiqués. S'il tombe sur plus de 45 mètres, il inflige le double des dégâts indiqués. À noter que l'objet qui choit subit le même montant de dégâts que celui qu'il inflige.

Pour lâcher un objet sur une créature, il faut réussir une attaque à distance contre sa CAC. Une telle attaque a généralement un facteur de portée de 6 mètres. Si un objet tombe sur un personnage (au lieu d'être lancé), ce personnage peut tenter un jet de Réflexes DD 15 pour subir la moitié des dégâts seulement, à condition qu'il ait conscience de la présence de l'objet. Les chutes d'objets inhérentes à un piège suivent les règles des pièges (voir page 410) et non celles présentées ici.

TABLE 11-7 : DÉGÂTS DES CHUTES D'OBJETS

TAILLE DE L'OBJET	DÉGÂTS
TP ou inférieure	1d6
P	2d6
M	3d6
G	4d6
TG	6d6
Gig	8d6
C	10d6

La gravité

Les différences gravitationnelles entre les planètes peuvent handicaper les PJ ou en faire de super-héros, parfois les deux à la fois. La

plupart des planètes habitables par des humanoïdes ont un niveau de gravité standard, ce qui les rend assez semblables pour se dispenser de gérer leurs différences. D'autres, en revanche, ont besoin d'une attention spéciale. Si une planète possède une gravité qui n'est pas standard, mais ne rentre pas vraiment dans l'une des catégories indiquées, le MJ peut lui attribuer des effets proportionnels. Par exemple, une planète avec une gravité égale à la moitié de la gravité standard permet aux PJ de sauter deux fois plus haut tandis qu'une autre avec une gravité de $1,5 \times$ la gravité standard réduit la hauteur des sauts d'un tiers. Dans tous les cas, ces effets persistent jusqu'à ce que les personnages s'adaptent à la nouvelle gravité (ce qui prend généralement un mois). Consultez Vol, page 259 pour en savoir plus sur le vol sur les planètes à faible ou forte gravité.

La faible gravité

Les mondes à faible gravité sont libérateurs pour la plupart des espèces acclimatées aux mondes à gravité standard, car leurs muscles y sont bien plus efficaces que d'ordinaire. Sur un monde à faible gravité où cette dernière est inférieure à un tiers de la gravité standard, les PJ peuvent sauter trois fois plus haut et plus loin que d'habitude et soulever des charges trois fois plus lourdes. (La vitesse de déplacement reste en revanche la même, car les déplacements par grands bonds sont gauches et difficiles à contrôler.) Les armes de jet triplent leur facteur de portée.

La forte gravité

Sur les mondes à forte gravité, les personnages sont encombrés par leur augmentation de poids et leurs aptitudes physiques en pâtiennent. Sur un monde à forte gravité où cette gravité est au moins deux fois supérieure à la normale, un personnage (et son équipement) pèse deux fois plus lourd que sur un monde à gravité normale, mais sa force ne change pas. Il se déplace donc à la moitié de sa vitesse, saute deux fois moins haut et moins loin que d'ordinaire et ne peut soulever que la moitié de ce qu'il soulève d'ordinaire. Les armes de jet (mais pas celles des autochtones) voient leur portée diminuer de moitié, car elles tombent à terre bien plus vite. Les personnages peuvent recourir à la magie ou la technologie pour annuler les modifications apportées à la course, au saut et au lever de poids, mais cela n'affecte pas les projectiles. Les personnages qui restent dans un environnement à forte gravité pendant de longues périodes (plus d'une journée) sont souvent fatigués et le restent jusqu'à ce qu'ils quittent la planète ou s'habituent à sa gravité.

La gravité extrême

Une planète dotée d'une gravité cinq fois supérieure à la gravité standard est extrêmement dangereuse pour la plupart des créatures. En plus des limites imposées par la forte gravité (voir ci-dessus), une créature située dans un tel environnement subit un certain montant de dégâts non létaux par round (au moins 1d6, mais potentiellement plus en fonction de l'intensité de la gravité). Une fois qu'un personnage a subi assez de dégâts non létaux pour tomber à 0 point de vie, les dégâts supplémentaires issus de la gravité extrême deviennent des dégâts contondants létaux.

La gravité standard

Les mondes à gravité standard ont une gravité semblable à celle de Golarion, qui est identique à celle de la Terre.

La gravité zéro

Le déplacement sous gravité zéro (aussi appelée g zéro) ne revient pas à voler. Il est difficile de contrôler ses mouvements à moins de disposer d'un système de propulsion et les créatures qui n'ont pas

de surface sur laquelle prendre appui se retrouvent souvent à flotter sans but. Une créature dans un environnement à g zéro ne peut pas faire d'action de mouvement pour se déplacer à sa vitesse, ramper ou effectuer un déplacement prudent. Si une créature est adjacente à un objet (y compris un mur, le sol ou le plafond) ou une créature d'au plus une catégorie de taille de moins que lui, ou bien dans la même case, elle peut faire une action de mouvement pour se propulser en prenant appui dessus. Elle se déplace alors à la moitié de sa vitesse au sol dans la direction de son choix (si appropriée). Si l'objet ou la créature est mobile, il ou elle se déplace dans la direction opposée à la même vitesse.

❶ **Les déplacements sous g zéro.** Une créature qui se déplace dans une direction donnée continue de se déplacer dans cette direction à la même vitesse à chaque round au début de son tour (sans faire la moindre action). Elle doit parcourir toute la distance, à moins de pouvoir modifier son mouvement en s'accrochant à un objet ou une créature, en se propulsant dans une autre direction ou en créant un élan de manière quelconque (tout cela étant considéré comme des actions de mouvement). Si une créature heurte un objet solide lors de son déplacement, elle doit réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 20 pour arrêter son mouvement en toute sécurité. Si elle échoue, elle subit l'état en apesanteur (voir page 275). Si une créature en percute une autre lors de son déplacement, chacune doit réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 20 pour éviter d'être en apesanteur. Une créature ancrée sur un objet solide (par exemple avec les crampons disponibles sur la plupart des armures) reçoit un bonus de +4 au test. Une créature en apesanteur dans une zone à g zéro peut se rétablir par une action de mouvement à condition qu'elle dispose d'une surface à laquelle s'agripper ou d'une méthode de propulsion. Elle peut aussi lancer un unique objet d'un volume minimum de 4 (pour les créatures de taille M, de 2 pour celles de taille P) afin de se réorienter et de se débarrasser de l'état en apesanteur.

Une créature disposant d'une vitesse d'escalade peut se déplacer sur un mur à sa pleine vitesse à condition qu'il offre suffisamment de prises. Il en va de même pour une créature réussissant un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 20. Une créature qui a besoin d'une atmosphère pour voler (si elle utilise des ailes ou des turbojets) ne peut pas utiliser sa vitesse de vol dans le vide. Une fois de retour dans une atmosphère, il lui faut 1d4 rounds pour reprendre ses marques et voler de nouveau normalement. Le vol magique et les méthodes de vol dotées d'une propulsion interne ne sont pas affectés. Un personnage dans une zone à gravité zéro peut soulever et porter dix fois sa charge habituelle.

❷ **Les armes.** Les armes de jet voient leur facteur de portée multiplié par 10 dans une zone à g zéro. De plus, les armes à distance n'ont plus de facteur de portée maximum, leur utilisateur continue simplement d'accumuler les malus en fonction de l'éloignement de la cible.

Les dangers de la chaleur

La chaleur inflige des dégâts non létaux à ses victimes. Un personnage ne peut pas se débarrasser des dégâts de l'environnement chaud tant qu'il ne s'est pas mis au frais et n'a pas refroidi.

Un personnage dans un environnement très chaud (au-dessus de 35°C) doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi il subit 1d4 dégâts de feu non létaux. Un personnage qui porte de lourds vêtements ou quelque armure que ce soit subit un malus de -4 au jet de sauvegarde. Le personnage peut tenter un test de Survie pour recevoir un bonus au jet de sauvegarde



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

et peut éventuellement l'appliquer à d'autres personnages (voir page 148).

En cas de forte chaleur (au-delà de 40°C) le personnage doit réussir un jet de Vigueur toutes les 10 minutes (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi il subit 1d4 dégâts de feu non létaux. Un personnage qui porte de lourds vêtements ou quelque armure que ce soit subit un malus de -4 au jet de sauvegarde. Le personnage peut tenter un test de Survie pour recevoir un bonus au jet de sauvegarde et peut éventuellement l'appliquer à d'autres personnages (voir page 148).

La chaleur extrême (air ambiant au-delà de 60°C, eau bouillante, feu, lave) inflige des dégâts de feu létaux. Un personnage qui respire un air d'une chaleur extrême reçoit 1d6 dégâts de feu par minute (sans jet de sauvegarde). De plus, un personnage doit réussir un jet de Vigueur toutes les 5 minutes (DD = 15 + 1 par jet précédent), sans quoi il subit 1d4 dégâts de feu. Un environnement plus chaud peut infliger plus de dégâts, au choix du MJ.

Un personnage qui reçoit le moindre dégât issu d'une exposition à la chaleur subit un coup de chaleur (comme l'état fatigué, voir page 276). Ces malus se dissipent une fois que le personnage a guéri des dégâts non létaux émanant de la chaleur.

L'eau bouillante inflige entre 1d6 et 10d6 dégâts de feu par round d'exposition, selon la température de l'eau et le degré d'immersion.

L'embrasement

Un personnage exposé à de l'huile enflammée, un feu de joie ou un feu magique autre qu'instantané risque de voir ses cheveux, ses habits ou son équipement s'embraser. Les sorts et objets technologiques à effet instantané n'embrasent généralement pas un

personnage, car leur chaleur et leur flamme apparaissent et disparaissent en un éclair.

Un personnage susceptible de prendre feu doit réussir un jet de Réflexes (généralement DD 15), sans quoi il subit l'état enflammé (voir page 275). Une personne dont les habits ou l'équipement s'embrasent doit faire un jet de Réflexes séparé pour chaque objet (avec le même DD). En cas d'échec, l'objet inflammable subit les mêmes dégâts que le personnage.

Les effets de la lave

La lave et le magma infligent 2d6 dégâts de feu par round d'exposition, tandis qu'un personnage totalement immergé (tombé dans le cratère d'un volcan actif par exemple) subit jusqu'à 20d6 dégâts par round. Au MJ de déterminer le montant de dégâts exact en fonction des éléments du terrain.

Les dégâts de la lave se poursuivent pendant 1d3 rounds après la fin de l'exposition, mais ils sont réduits de moitié par rapport aux dégâts du contact initial (c'est-à-dire 1d6 ou 10d6 par round). L'immunité et la résistance au feu fonctionnent de même contre la lave et le magma. Une créature immunisée contre le feu ou résistante peut tout de même se noyer si elle est entièrement immergée dans la lave (voir La suffocation et la noyade, page 404).

Les radiations

Les radiations représentent une menace bien réelle pour les aventuriers, qu'il s'agisse des radiations qu'émet une étoile ou de celles générées par diverses merveilles technologiques de l'univers. Les radiations ont un effet de poison (voir page 414) qui affaiblit la Constitution de la créature affectée et peut aussi lui

infliger une maladie appelée syndrome d'irradiation. Les dangers des radiations se classent en quatre catégories : faible, moyen, haut, important. Les effets de chacune figurent dans la table 11-8 : Niveaux de radiation.

La zone d'effet

La radiation est un poison à émanation, ce qui veut dire qu'il suffit qu'une victime entre dans la zone imprégnée de radiations pour être affectée. Les radiations occupent une zone sphérique qui peut s'étendre à l'intérieur d'objets solides. Plus une personne s'approche du centre de la zone de radiations, plus l'effet de ces dernières est important. La section consacrée à la radiation indique le niveau maximum de radiation dans la zone, ainsi que le rayon dans lequel ce niveau s'applique. La radiation affecte ensuite une zone de même largeur, mais son niveau est réduit d'un cran, etc. Prenons l'exemple d'une zone sphérique de forte radiation d'un rayon de 6 mètres. Elle émet des radiations moyennes dans une zone sphérique située entre 6 mètres et 12 mètres de rayon par rapport au centre de la première sphère et des radiations faibles dans une zone sphérique située entre 12 et 18 mètres de rayon toujours par rapport au centre de la première sphère.

Soigner les effets des radiations

Une créature qui quitte une zone de radiations est soignée de l'effet de poison. Il en va de même avec une incantation de *neutralisation des radiations* ou si l'on coupe la source des radiations. Comme pour les effets de poison, une créature affectée doit se reposer pour récupérer de son empoisonnement aux radiations. *Neutralisation d'affliction* ne soigne pas la créature de l'effet d'empoisonnement des radiations, mais *neutralisation des radiations* si.

Si une créature a été exposée à trop de radiations, elle peut contracter le syndrome d'irradiation, qui fonctionne comme une maladie non contagieuse. Parmi les symptômes, on compte les nausées, les vomissements et la perte de cheveux. Le syndrome d'irradiation se soigne comme n'importe quelle maladie, mais pas avec *neutralisation d'affliction*, en revanche, *neutralisation des radiations* fonctionne.

RADIATION

Type poison, émanation (voir précédemment) ; **JdS** Vigueur (voir table)

Échelle d'évolution Constitution ; **Fréquence** 1/round

Effet À partir du stade handicapé, la victime doit réussir un jet de Vigueur DD 18 ou contracter la maladie appelée syndrome d'irradiation (voir plus bas).

Guérison aucune

SYNDROME D'IRRADIATION

Type maladie ; **JdS** Vigueur (même DD que le niveau de radiation qui a provoqué le syndrome)

Échelle d'évolution physique ; **Fréquence** 1/jour

Effet le syndrome d'irradiation n'est pas contagieux.

Guérison 3 JdS consécutifs

TABLE 11-8 : NIVEAUX DE RADIATION

NIVEAU DE RADIATION	DD VIG
Faible	13
Moyen	17
Élevé	22
Important	30

Le manque de sommeil

Un personnage qui a besoin de dormir doit bénéficier d'au moins 6 heures de sommeil par nuit. S'il en est privé, il doit faire un jet de Vigueur (DD = 15 + 1 par jet précédent) après chaque nuit où il n'a pas assez dormi. Au premier échec, il est fatigué et subit un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets provoquant l'état endormi (voir page 275). Au deuxième échec, il est épuisé et le malus aux jets de sauvegarde contre les effets provoquant l'état endormi passe à -2.

Les effets de la fumée

Un personnage qui inhale une fumée dense doit réussir un jet de Vigueur à chaque round passé dans la fumée (DD = 15 + 1 par test précédent), sans quoi il passe le round à tousser et s'étouffer. Un personnage qui s'étouffe pendant 2 rounds de suite subit 1d6 dégâts non létaux. La fumée gêne la visibilité et offre un camouflage (20 % de chances de rater) aux créatures situées en son sein.

La faim et la soif

Il arrive que les personnages se retrouvent sans eau ni nourriture et sans moyen de s'en procurer. Sous un climat ordinaire, un personnage de taille M a besoin d'au moins 2,5 litres de liquide par jour pour éviter la soif et d'au moins une livre de nourriture décente pour éviter la faim. Les personnages de taille P ont besoin de moitié moins. Dans les climats très chauds, les personnages ont besoin de deux à trois fois plus d'eau pour éviter la soif.

Un personnage peut se passer d'eau pendant 1 jour plus un nombre d'heures égal à sa valeur de Constitution. Ensuite, il doit réussir un test de Constitution par heure (DD = 10 + 1 par test précédent), sans quoi il subit 1d6 dégâts non létaux.

Un personnage peut passer 3 jours sans manger, après quoi il doit réussir un test de Constitution par heure (DD = 10 + 1 par test précédent), sans quoi il subit 1d6 dégâts non létaux. Un personnage qui a subi des dégâts à cause du manque d'eau ou de nourriture est fatigué. Ces dégâts ne se soignent pas tant que le personnage n'a pas eu à manger ou à boire, selon ses besoins. Même la magie rendant des points de vie est incapable de soigner ces dégâts.

La suffocation et la noyade

Un personnage privé d'air ne peut plus respirer et doit retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal au double de sa valeur de Constitution. S'il entreprend une action normale ou complexe, la durée pendant laquelle il peut retenir son souffle diminue d'un round. Une fois ces rounds écoulés, il doit réussir un test de Constitution (DD = 10 + 1 par test précédent) par round pour continuer à retenir son souffle.

Le personnage commence à suffoquer dès qu'il rate un test. Au premier round de suffocation, il tombe à 0 point de vie et se retrouve inconscient et stabilisé. Au round suivant, il n'est plus stabilisé et commence à agoniser (voir page 273). Au troisième round, il suffoque et meurt.

Un personnage inconscient doit commencer les tests de Constitution dès qu'il se trouve privé d'air (ou lorsqu'il tombe inconscient, s'il était conscient au moment où il a été privé d'air). Dès qu'il rate un de ces tests, il tombe à 0 point de vie et agonise. Au round suivant, il suffoque et meurt.

La suffocation lente

Une créature de taille M peut respirer facilement pendant 6 heures dans une pièce cubique de 3 mètres d'arête. Après cela, elle subit 1d6 dégâts non létaux toutes les 15 minutes.

Chaque créature supplémentaire de taille M ou chaque source de feu importante (comme une torche) réduit proportionnellement la quantité d'air restante (deux créatures de taille M seront à court d'air au bout de 3 heures, etc.). Les personnages de taille P consomment moitié moins d'air que ceux de taille M. Une créature coincée à bord d'un vaisseau spatial ou d'une station spatiale dont les systèmes de survie sont hors d'état se retrouve à court d'air de la même manière. Ces structures sont généralement plus grandes qu'un cube de 3 mètres d'arête, mais elles sont aussi souvent habitées par plusieurs créatures. En règle générale, un équipage composé de quatre créatures qui se trouve à bord d'un vaisseau spatial de taille M sans source d'air peut respirer pendant 20 heures.

Le combat sous-marin

Les créatures terrestres ont souvent de grandes difficultés à combattre sous l'eau, car cela affecte leurs jets d'attaque et de dégâts, ainsi que leurs déplacements (voir page 136 pour en savoir plus sur la natation). Les modifications suivantes s'appliquent dès qu'un personnage nage, se déplace avec de l'eau jusqu'à la poitrine ou marche au fond d'un plan d'eau.

Les attaques depuis la terre ferme

Les personnages entièrement immergés, ainsi que ceux qui nagent ou flottent dans une eau qui leur arrive au moins à la poitrine bénéficient d'un abri contre les attaques venant de la surface.

Les attaques sous-marines

Sous l'eau, la plupart des attaques subissent un malus de -2 et infligent des dégâts réduits de moitié. Les attaques infligeant des dégâts de feu les voient réduits à un quart. Celles infligeant des dégâts électriques subissent un malus de -4 au lieu de -2. Les attaques au corps à corps qui provoquent des dégâts perforants infligent la totalité de leurs dégâts. Les armes de jet sont inefficaces sous l'eau, même si elles ont été lancées depuis la surface.

Les incantations sous-marines

Une créature qui tente des tests de Constitution pour retenir son souffle ne peut pas se concentrer suffisamment pour lancer des sorts. Certains sorts fonctionnent différemment sous l'eau, à l'appréciation du MJ.

LES COMMUNAUTÉS

Nous désignons sous le terme de communauté tout endroit où des êtres intelligents se rassemblent, vivent et travaillent régulièrement. Ces communautés sont aussi diversifiées que les formes de vie qui les occupent. Dans les pages qui suivent, nous vous proposons un modèle simplifié pour décrire les communautés dans Starfinder JdR : des profils qui indiquent au premier coup d'œil les données essentielles de chacune.

Dans les grandes agglomérations, vous pouvez utiliser plusieurs profils pour représenter les quartiers ou les districts. Le MJ peut ajouter de nouvelles données pour créer la communauté de son choix.

Le profil d'une communauté

Le profil d'une communauté commence d'ordinaire par une brève description, précisant souvent sa position géographique. Le profil de la communauté s'organise comme suit.

- ❶ **Nom.** Le nom de la communauté apparaît en premier.
- ❷ **Alignement et type.** L'alignement de la communauté représente l'alignement général de ses citoyens et de son gouvernement, mais ses habitants peuvent être de n'importe quel alignement. Le

type sert à classer la communauté, comme « station spatiale » ou « comptoir commercial ».

- ❸ **Population.** Ce nombre indique la population moyenne, le nombre exact pouvant fluctuer. Il s'accompagne d'une parenthèse indiquant la teneur du mélange racial de la population.
- ❹ **Gouvernement.** Présente la façon dont la communauté est gouvernée.
- ❺ **Particularités.** Cette entrée fournit la liste des qualités inhabituelles qui rendent la communauté unique.
- ❻ **Niveau d'objet maximal.** Les objets de ce niveau ou d'un niveau inférieur sont généralement disponibles à la vente dans la communauté. Le niveau d'objet maximal n'est pas forcément lié à la taille de la communauté, car même une petite bourgade peut héberger un marché noir ou des ingénieurs de talent.

Les exemples de gouvernement

Voici quelques exemples de modes de gouvernement.

- ❶ **Anarchie.** L'absence de structure gouvernementale ou de lois donne une communauté où il peut se passer n'importe quoi.
- ❷ **Autocratie.** Un unique individu exerce un contrôle complet sur la communauté.
- ❸ **Conseil.** Un groupe de conseillers, parfois élus, parfois autoproclamés, dirige la communauté.
- ❹ **Magocratie.** Un individu ou un groupe disposant de puissants pouvoirs magiques dirige les citoyens.
- ❺ **Militaire.** La communauté est placée sous le contrôle d'une force militaire, qu'il s'agisse d'une ville placée sous la loi martiale ou d'une base construite pour héberger des soldats.
- ❻ **Oligarchie.** Cette communauté est dirigée par un petit groupe ou une classe de citoyens particulière.
- ❼ **Ploutocratie.** Les individus les plus riches et les plus influents dirigent la communauté, souvent au détriment des pauvres.
- ❽ **Syndicat secret.** Un groupe illégal ou officieux dirige la communauté, souvent dans l'ombre, tandis qu'un dirigeant fantoche exerce un pouvoir nominal.
- ❾ **Utopie.** La communauté a été fondée sur des idéaux élevés et tous ses membres peuvent généralement participer au gouvernement.

Quelques exemples de particularités de communauté

Voici un maigre échantillon des particularités qu'une communauté peut présenter.

- ❶ **Académique.** Les recherches sont plus faciles dans cette communauté qui abrite une grande école, un laboratoire de recherche ou un haut lieu de la connaissance.
- ❷ **Bureaucrate.** Cette communauté est un cauchemar, un labyrinthe confus et frustrant de paperasse et de papiers officiels à remplir.
- ❸ **Centre financier.** Cette communauté abrite de grandes banques, des maisons marchandes, des centres d'échanges monétaires et d'autres puissantes organisations financières et mercantiles.
- ❹ **Cultivée.** Cette communauté est très connue pour sa vie artistique florissante et accueille par exemple des acteurs et des musiciens.
- ❺ **Insulaire.** Cette communauté est isolée, peut-être physiquement. Ses habitants éprouvent une farouche loyauté les uns envers les autres et il est souvent difficile d'apprendre leurs secrets.
- ❻ **Malfamée.** La communauté est réputée (à tort ou à raison) pour être un lieu de débauche. Il est généralement plus facile de s'y procurer des biens et des services illégaux.
- ❼ **Polluée.** L'industrie magique ou high-tech de cette communauté a rempli ciel et terre d'une immonde pollution.
- ❽ **Religieuse.** Cette communauté est dévouée à une divinité (qui doit être du même alignement qu'elle) ou obéit à un précepte religieux.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

- **Technologie avancée.** La communauté produit et utilise un niveau de technologie que l'on voit rarement ailleurs.
- **Technologie moyenne.** Le niveau technologique de la communauté est similaire à celui que l'on trouve dans la majorité des autres villes.
- **Technologie sous-développée.** La technologie qu'utilise cette communauté est bien moins évoluée que celle que l'on trouve ailleurs.

Quelques exemples de communauté

Voici deux exemples de communautés existant dans les Mondes du Pacte.

01

01 était autrefois une station spatiale florissante en orbite autour d'Aballon, construite par les anacites autochtones juste après la Faille, afin de faciliter les échanges commerciaux avec les formes de vie des autres mondes. De nos jours, la plupart des ports commerciaux d'Aballon possèdent des quartiers qui attirent les formes de vie organiques, ainsi que des générateurs d'atmosphère locaux, mais 01 serait resté un haut lieu du commerce si elle n'avait pas été infectée par un virus très étrange. Ce virus, appelé la subroutine bureaucratique, semblait conçu pour rendre les machines particulièrement inefficaces et désireuses d'élaborer des centaines d'échelons hiérarchiques et rituels. Le trafic à destination de 01 s'est vite tari suite à la quarantaine absolue imposée aux organismes mécaniques, mais le gouvernement d'Aballon laisse la station exister, car de curieuses découvertes sortent de ses laboratoires et quelques courageux commerçants issus d'autres mondes continuent de venir acheter ses technologies avancées.

01

Station spatiale, LN

Population 26 013 (33 % androïdes, 32 % humains, 35 % autres)

Gouvernement oligarchie

Particularités bureaucratie, technologie avancée

Niveau d'objet maximal 16°

Estuar

Située au bord de la calotte glaciaire méridionale d'Akiton, cette petite bourgade a été fondée pour récolter l'eau issue de la glace fondue et la vendre aux habitants des déserts de la planète. Estuar n'a pas de forces de l'ordre à proprement parler et se prête donc à toutes sortes d'activités suspectes.

ESTUAR

Comptoir commercial, CN

Population 2 340 (48 % humains, 19 % ysokis, 33 % autres)

Gouvernement syndicat secret

Particularités malfamée, technologie moyenne

Niveau d'objet maximal 4°

La technologie d'une communauté

La plupart des zones urbaines sont des centres de commerce et de divertissement bourdonnant d'activité. Les commodités de la vie citadine sont souvent le fruit de la technologie, qu'il s'agisse de modèles flamboyants neufs ou de vieux spécimens prêts à tomber en panne. La technologie est présente en tout, qu'il s'agisse de système de sécurité haut de gamme ou de simples panneaux et distributeurs de marchandises. La majorité de la technologie que l'on trouve dans une communauté entre dans l'une des quatre catégories suivantes.

Civile

La technologie civile comprend tout ce qu'un gouvernement installe dans les infrastructures d'une zone : l'éclairage public, les transports en commun, les drones de livraison du courrier, les automates balayeurs de rue, etc. Comme un grand nombre de personnes compte sur les services que fournit ce genre de technologie, elle est souvent bien protégée. Le DD des tests pour hacker un équipement de technologie civile ou le mettre hors d'état à l'aide de la compétence Informatique ou Ingénierie est de 23.

Commerciale

La technologie commerciale est souvent un produit de masse destiné aux particuliers et aux entreprises. Elle comprend les outils de communication personnels, les consoles de jeu, la plupart des caméras de sécurité et de système de contrôle électronique des portes et plus encore. Le DD des tests pour hacker un équipement de technologie commerciale ou le mettre hors d'état à l'aide de la compétence Informatique ou Ingénierie est de 18.

Confidentielle

Qu'elle appartienne à l'armée ou à une gigantesque corporation, la technologie confidentielle est l'une des plus évoluées et des plus difficiles à hacker. Elle comprend des serveurs privés, des prototypes d'arme, des systèmes et des alarmes de haute sécurité etc. Le DD des tests pour hacker un équipement de technologie confidentielle ou le mettre hors d'état à l'aide de la compétence Informatique ou Ingénierie est de 30.

Personnalisée

L'omniprésence de la technologie va de pair avec la capacité à la modifier. Les ingénieurs rééquipent des véhicules, les hackers jailbreakent leurs outils de communication personnels pour leur permettre de faire des choses que leurs concepteurs n'avaient pas prévues, etc. Une technologie personnalisée, ce peut être n'importe quel équipement décrit plus haut auquel quelqu'un a apporté diverses modifications qui le rendent plus difficile à hacker ou à mettre hors d'état. Le DD des tests pour hacker un équipement de technologie personnalisée ou le mettre hors d'état à l'aide de la compétence Informatique ou Ingénierie est de 40.

LES STRUCTURES

Voici les règles traitant des caractéristiques basiques des structures.

Les portes

Les portes des structures ne sont pas forcément de simples entrées et sorties, ce peuvent être des rencontres à part entière. Il existe plusieurs types de portes. Consultez la table 11-10 : Portes pour en savoir plus sur les types de portes les plus courants.

- **Enfoncer une porte.** La porte d'une structure peut être verrouillée, piégée, renforcée, barrée, scellée artificiellement ou simplement coincée. Tous les personnages hormis les plus faibles peuvent enfoncer une porte à l'aide d'une arme imposante, comme un marteau d'assaut, ou d'un autre objet lourd.

Les tentatives pour débiter une porte avec une arme tranchante ou contondante se basent sur la solidité et les points de vie donnés dans la table 11-10 : les portes. Utilisez les conseils suivants lorsque vous définissez le DD d'une tentative d'enfoncement de porte.

DD 10 ou moins. Une porte que tout le monde peut enfoncer.

DD 11-15. Une porte qu'un costaud peut enfoncer d'un seul coup, mais qui demande un ou deux essais à une personne ordinaire.



DD 16-20. Une porte que presque n'importe qui peut enfoncer, à condition d'y passer assez de temps.

DD 21-25. Une porte que seule une personne très costaud a une chance d'enfoncer, et probablement pas du premier coup.

DD 26 ou plus. Une porte que seule une personne dotée d'une force exceptionnelle a la moindre chance d'enfoncer.

- **Les serrures.** La porte d'une structure est généralement verrouillée. Pour l'ouvrir, il faut donc recourir à un test d'Ingénierie (ou une autre méthode). La serrure est d'ordinaire intégrée à la porte, soit sur la tranche en face des gonds, soit au milieu. Les serrures intégrées (souvent électroniques) contrôlent une barre de fer qui sort de la porte et s'insère dans le mur au niveau du chambranle ou bien une barre de fer ou de bois qui coulissera derrière la porte entière. Au contraire, un cadenas n'est pas construit dans la porte, il passe généralement par deux anneaux, l'un fixé sur la porte, l'autre sur le chambranle. Les fermetures les plus complexes, comme une combinaison entre une serrure ordinaire et une serrure à énigme, sont habituellement intégrées à la porte. Une porte spéciale peut être munie d'une serrure exigeant une signature biométrique ou la validation d'une série de symboles sur un clavier. Comme ces systèmes de fermeture sont imposants et très complexes, ils se trouvent uniquement sur des portes robustes (en bois, en pierre ou en métal).

Le DD du test d'Informatique destiné à hacker un système de contrôle de porte électronique et celui d'un test d'Ingénierie pour crocheter une serrure (mécanique ou électronique) va

souvent de 20 à 40, bien qu'il existe des serrures plus simples ou plus compliquées. Une porte peut comporter plusieurs serrures, à ouvrir indépendamment les unes des autres.

Il est parfois plus rapide de casser une serrure que d'enfoncer la porte. Si un PJ vise une serrure avec une arme, considérez qu'une serrure ordinaire a une solidité de 20 et 30 points de vie. Il est possible de briser la serrure uniquement si le PJ peut l'attaquer indépendamment de la porte, ce qui veut dire qu'une serrure intégrée dans la porte est immunisée contre ce genre de traitement. Dans une structure habitée, chaque serrure devrait comporter une clef.

L'éclairage

La plupart des structures artificielles bénéficient d'un éclairage installé dans les murs ou au plafond. Il fournit assez de lumière aux occupants des lieux pour qu'ils puissent voir et se contrôler simplement avec un interrupteur, un bouton ou à la voix. L'éclairage s'allume et s'éteint souvent individuellement d'une pièce à l'autre, bien que l'on puisse parfois désactiver tout l'éclairage d'un bâtiment à l'aide d'un interrupteur général (souvent situé dans une salle de contrôle ou une zone de service). Un équipement d'éclairage manufacturé ordinaire a : briser DD 18, solidité 3, 10 PV (consultez la page 409 pour savoir comment briser un objet).

Les cavernes naturelles et les structures conçues pour des créatures dotées de la vision dans le noir manquent souvent de lumière artificielle. Les personnages qui ne disposent pas de la vision dans le noir doivent alors prévoir leur propre éclairage pour s'y déplacer.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TABLE 11-9 : MURS

TYPE DE MUR	ÉPAISSEUR TYPE	DD BRISER	SOLIDITÉ	POINTS DE VIE*	DD ATHLÉTISME (POUR ESCALADER)
Acier	7,5 cm	30	20	90	25
Béton	90 cm	45	15	540	25
Bois	15 cm	20	5	60	21
Coque de vaisseau spatial	1,50 m	55	35	2 400	25
Intérieur de vaisseau spatial	90 cm	45	30	1 400	20
Pierre brute	1,50 m	65	15	900	15
Plastique	12,5 cm	25	8	75	28

*par section de 3 mètres sur 3

TABLE 11-10 : LES PORTES

TYPE DE PORTE	ÉPAISSEUR TYPE	SOLIDITÉ	POINTS DE VIE	DD BRISER	VERROUILLÉE
Bois	3,75 cm	5	15	16	18
Plastique	5 cm	8	30	22	24
Pierre	10cm	15	60	28	28
Acier	5 cm	20	60	28	28
Sas	10 cm	35	160	40	40
Serrure	—	20	30	—	—

TABLE 11-11 : SOLIDITÉ ET POINTS DE VIE DES MATÉRIAUX

MATÉRIAU	SOLIDITÉ	POINTS DE VIE (POUR 2,5 CM D'ÉPAISSEUR)
Verre	1	1
Tissu, papier, corde	0	2
Glace	0	3
Cuir, peau	3	5
Bois	5	10
Plastique	8	15
Céramique	10	10
Aluminium transparent	10	15
Pierre, béton	15	15
Fer, acier	20	30
Alliage d'adamantium	30	40
Nanocarbone	35	60
Plate de polycarbonate	45	60
Adamantium pur	50	80

Les murs

La composition des murs des structures varie énormément, allant de la pierre naturelle et brute aux coques de vaisseaux spatiaux renforcées (bien qu'il existe aussi des murs encore plus étranges). Bien qu'il soit incroyablement difficile de les abattre ou de les percer, ils s'escaladent assez facilement. La table 11-9 : murs contient des informations sur les types de murs les plus couramment rencontrés dans une structure.

- **Les murs de béton.** Ces murs font généralement au moins 30 centimètres d'épaisseur. Ils bloquent tous les bruits hormis les plus forts.
- **Les murs de bois.** Les murs de bois existent souvent sous forme d'ajouts sur des structures préexistantes et servent à créer des enclos pour les animaux, des zones de stockage et des structures temporaires ou simplement à diviser une grande pièce en plusieurs plus petites.

- **Les murs de pierre brute.** On trouve généralement des murs taillés quand quelqu'un creuse une salle ou un passage dans la roche brute. La pierre naturelle est irrégulière et rarement plane. La surface inégale des murs de pierre présente souvent de minuscules corniches sur lesquelles poussent des champignons et des fissures dans lesquelles vivent des chauves-souris, des serpents cavernicoles et de la vermine.
- **Les murs des vaisseaux spatiaux.** Qu'il s'agisse des parois extérieures ou intérieures d'un vaisseau, ces murs font partie des plus résistants qui soient. Ils servent principalement à la construction de vaisseaux spatiaux, mais on les trouve également dans les structures planétaires haut de gamme, comme les stations de recherche et les installations militaires.
- **Les murs en acier.** Ces murs servent généralement au sein de structures d'importation, comme des chambres fortes ou des installations militaires.

LES MATÉRIAUX

On trouve facilement des matières telles que le verre et le bois dans les communautés terrestres, mais certaines substances sont un peu plus difficiles à se procurer. Vous trouverez une liste des substances accompagnées de leur solidité et de leurs points de vie dans la table 11-11 : solidité et points de vie des matériaux.

- **L'alliage d'adamantium et l'adamantium pur.** L'adamantium est un métal précieux récolté sur les astéroïdes et les planètes de toute la galaxie. Il est parfois allié à d'autres métaux (comme le fer ou l'acier) pour former un alliage très solide, comme le glaucite. Les objets en adamantium pur sont extrêmement précieux, car très difficiles à détruire.
- **L'aluminium transparent.** Ce composé comprend de l'aluminium, de l'oxygène et du nitrogène. Plus résistant que le verre, mais toujours transparent, il est couramment utilisé pour les fenêtres des vaisseaux interstellaires et des stations spatiales.
- **Le nanocarbone.** Le nanocarbone se compose d'atomes de carbone reliés entre eux pour former des nanostructures cylindriques microscopiques très utiles dans de nombreux domaines. On trouve du nanocarbone un peu partout, de l'électronique aux textiles.

- ❖ **La plate de polycarbonate.** Facile à modeler, mais extrêmement résistante, la plate de polycarbonate se fabrique à partir d'un polymère façonné à une très haute température. Elle ressemble à un plastique très solide et peut être transparente, ce qui en fait un excellent choix pour les verrières des vaisseaux spatiaux militaires.

BRISER DES OBJETS

Pour briser un objet, il y a deux possibilités : le frapper avec une arme ou le détruire par la force brute.

Frapper un objet

Pour détruire l'arme d'un ennemi ou un objet accessible présent sur sa personne à l'aide d'une arme, il faut utiliser la manœuvre offensive destruction (voir page 246). Le bris d'un objet abandonné fonctionne de même, sauf que l'objet oppose sa CA au jet d'attaque.

- ❖ **La classe d'armure.** Il est plus facile de toucher un objet abandonné qu'une créature, car, en général, il ne bouge pas, mais beaucoup sont si résistants qu'ils ignorent une partie des dégâts de chaque coup. La classe d'armure d'un objet est égale à 10 + modificateur de taille (voir la table 11-12 : taille et classe d'armure des objets) + modificateur de Dextérité. Un objet inanimé a une Dextérité de 0 (modificateur -5) et un malus supplémentaire de -2 à la CA. De plus, si une créature dépense une action complexe pour viser, elle réussit automatiquement à toucher sa cible avec une arme de corps à corps et gagne un bonus de +5 au jet d'attaque avec une arme à distance.
- ❖ **La solidité.** Chaque objet dispose d'une solidité, c'est-à-dire un nombre qui représente son degré de résistance aux dégâts. À chaque fois qu'un objet subit des dégâts, il soustrait sa solidité au montant infligé. Seuls les dégâts en excès par rapport à la solidité sont déduits de ses points de vie. En général, une pièce d'équipement robuste, comme une arme ou une armure a une solidité de 5 + 2 × niveau de l'objet. Toute autre pièce d'équipement a une solidité de 5 + niveau de l'objet.
- ❖ **Les points de vie.** Les points de vie d'un objet dépendent du niveau de cet objet et de quelques critères complémentaires. En moyenne, une pièce d'équipement robuste (comme une arme ou une armure) possède un nombre de points de vie égal à 15 + 3 × niveau de l'objet. Les autres pièces d'équipement ont un nombre de points de vie égal à 5 + niveau de l'objet. Tout objet de niveau 15 ou plus reçoit 30 points de vie supplémentaires. Les objets de très grande taille peuvent avoir un nombre de points de vie indépendant pour chacune de leurs parties. Les objets n'ont pas de points d'endurance.

Les objets endommagés. Un objet endommagé reste fonctionnel (mais subit l'état cassé, voir page 273) jusqu'à que ses points de vie tombent à 0. Il est alors détruit. Un objet endommagé se répare avec des sorts ou la compétence Ingénierie, mais pas un objet détruit.

Les armes inefficaces. Certaines armes sont incapables d'infliger des dégâts à certains objets. La plupart des armes de corps à corps de bas niveau n'ont aucun effet sur un mur ou une porte métalliques. En revanche, certaines pièces d'équipement sont conçues pour percer le métal.

L'immunité. Certains objets sont immunisés contre les dégâts non létaux et les coups critiques.

La vulnérabilité à certaines attaques. Certaines attaques sont particulièrement efficaces contre certains objets. Parfois une attaque inflige le double de ses dégâts normaux et peut même ignorer la solidité d'un objet.

- ❖ **Les jets de sauvegarde.** Les effets qui infligent des dégâts en infligent normalement aux objets abandonnés, mais pas aux objets portés ou tenus, à moins que leur description ne précise le contraire. Un effet qui fait autre chose que des dégâts affecte les objets uniquement si sa description le précise (dans le cas des sorts) ou s'il est indiqué « objet » dans la description des effets du jet de sauvegarde. Le bonus total d'un objet aux jets de Vigueur, Réflexes et Volonté est égal à son niveau ou à son niveau de lanceur de sorts. Un objet tenu ou porté utilise le bonus au jet de sauvegarde de son détenteur s'il est meilleur que le sien. Les objets avec un niveau d'objet ou de lanceur de sorts de 0 n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde s'ils sont laissés à l'abandon.

Détruire des objets par la force

Quand un personnage tente de détruire un certain objet en lui appliquant une force soudaine plutôt qu'en lui infligeant des dégâts, il doit faire un test de Force (au lieu de faire des jets d'attaque et de dégâts comme avec la manœuvre offensive de destruction) afin de déterminer son succès. Comme la solidité n'affecte pas le DD pour briser un objet, cette valeur se base plus sur la confection de l'objet que sur sa matière. Consultez la table 11-13 : DD pour briser un objet pour obtenir une liste des DD les plus courants.

Si un objet a perdu la moitié de ses points de vie ou plus, il subit l'état cassé (voir page 273) et le DD pour le briser diminue de 2.

Les créatures obtiennent des bonus ou des malus aux tests pour briser un objet en fonction de leur taille, comme suit : Infime -16, Minuscule -12, Très Petite -8, Petite -4, Grande +4, Très Grande +8, Gigantesque +12, Colossale +16.

TABLE 11-12 : TAILLE ET CLASSE D'ARMURE DES OBJETS

TAILLE	MODIFICATEUR DE CA
Colossale	-8
Gigantesque	-4
Très Grande	-2
Grande	-1
Moyenne	+0
Petite	+1
Très Petite	+2
Minuscule	+4
Infime	+8

TABLE 11-13 : LE DD POUR BRISER UN OBJET

TÂCHE	DD DE FORCE
Enfoncer une porte en bois	16
Casser des liens de corde	20
Casser des liens d'acier	25
Enfoncer une porte d'acier	28
Ployer des barreaux en nanocarbone	35

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

PIÈGES

Les anciennes ruines extraterrestres et les bureaux des corporations regorgent de pièges et de mécanismes défensifs destinés à protéger les biens de valeur, le personnel et les informations sensibles. De plus, au cours de leurs aventures, les personnages risquent de se retrouver dans des situations qui, bien que n'étant pas intentionnellement conçues comme des pièges, sont tout aussi dangereuses : un conduit d'alimentation non protégé dans un vaisseau endommagé peut se révéler mortel pour les imprudents, tout comme une plaque gravitationnelle mal équilibrée susceptible de projeter un personnage contre un mur à grande vitesse. Que ces dangers soient voulus, accidentels ou simplement situationnels, ils sont tous représentés selon les mêmes règles.

DÉTECTER UN PIÈGE

Un personnage peut chercher un piège en utilisant la tâche chercher de la compétence Perception. Comparez le résultat du test de Perception du personnage menant les recherches au DD de Perception du piège. Si le personnage l'emporte, il repère le piège.

DÉCLENCHER UN PIÈGE

Tous les pièges ont un déclencheur bien défini. Si les personnages ne repèrent pas le piège lorsqu'ils explorent la zone, il peut se déclencher lors de leurs déplacements s'ils marchent sur une plaque de pression ou traversent la zone d'effet d'un capteur magique. D'autres pièges se déclenchent par contact, uniquement si un personnage effectue délibérément une action pour manipuler son environnement (en ouvrant une porte ou en tirant une chaîne, par exemple).

DÉSACTIVER UN PIÈGE

Un personnage peut tenter de désactiver un piège analogique ou technologique avec la compétence Ingénierie, un piège magique avec la compétence Mysticisme et la plupart des pièges hybrides avec l'une des deux. Certains pièges nécessitent d'autres compétences. Par exemple, si un piège est dirigé par le module de contrôle d'un ordinateur, le personnage devra utiliser la compétence Informatique pour hacker ce module et empêcher l'ordinateur de déclencher le piège. Certains pièges peuvent être désactivés à l'aide de diverses compétences. Souvent, les tests ont des DD et des résultats différents (et il arrive qu'un seul ne suffise pas à désactiver le piège). D'autres pièges exigent plusieurs tests de compétence avant d'être entièrement désactivés. Les compétences requises pour désactiver un piège (et la méthode de désactivation de ce dernier) figurent dans son profil.

Pour désactiver un piège, le personnage doit tout d'abord le repérer, étant donné que ce n'est qu'en observant des détails précis de ce piège qu'il saura quelles contre-mesures adopter. Il peut tenter de le désactiver même s'il a déjà été déclenché. Certains pièges ne représentent plus le moindre danger après le premier déclenchement, mais les personnages pourraient désactiver des effets persistants le cas échéant. D'autres pièges n'ont pas d'effet continu, mais se réinitialisent au bout d'un certain temps. Les personnages peuvent essayer de les désactiver même pendant leur période d'inactivité.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Les personnages gagnent de l'expérience (PX) s'ils surmontent un piège, qu'ils le désamorcent, le repèrent et l'évitent ou survivent simplement à ses effets. Les PX d'un piège équivalent ceux obtenus pour un monstre de même FP (voir la table 11-3 : récompenses en PX, page 390).

LES ÉLÉMENTS D'UN PIÈGE

Les pièges sont présentés sous forme de profil avec les indications suivantes. Les entrées marquées comme « optionnelles » apparaissent seulement si cela est pertinent.

- **Nom et FP.** Le nom du piège et son facteur de puissance.
- **PX.** La quantité de PX que les personnages reçoivent pour avoir surmonté le piège.
- **Type.** Un piège peut être analogique, magique, technologique ou un hybride de magie et de technologie. Les pièges analogiques n'utilisent pas de technologie avancée ni d'alimentation électrique. Les pièges magiques puisent dans l'énergie mystique pour produire des effets inhabituels. Les pièges technologiques utilisent des ordinateurs pour retourner des armes et d'autres machines électriques contre leurs victimes. Les pièges hybrides mêlent la magie et la technologie.
- **Perception.** Voici le DD pour repérer un piège en utilisant la Perception.
- **Désactivation.** Voici le DD pour désactiver le piège en utilisant la ou les compétences indiquées.
- **Déclencheur.** Le déclencheur d'un piège détermine la manière dont il s'active. Sauf indication contraire, les créatures de taille inférieure à Très Petite ne déclenchent pas les pièges. Il y a plusieurs moyens de déclencher un piège.

Emplacement. Un piège déclenché par emplacement s'active quand une créature pénètre dans une zone spécifique.

Proximité. Un piège déclenché par proximité s'active quand une créature s'approche à une certaine distance de lui. Il a plusieurs méthodes pour détecter une créature (comme indiqué entre parenthèses). Par exemple, un déclencheur de proximité (visuel) s'active quand il aperçoit la cible, un déclencheur de proximité (auditif) s'active quand il entend un bruit proche et un déclencheur de proximité (thermique) s'active quand il perçoit la chaleur corporelle d'une créature.

Contact. Un déclencheur par contact s'active quand une créature touche l'objet piégé (comme un clavier d'ordinateur) ou tente de s'en servir.

- **Initiative (optionnel).** Certains pièges lancent le dé d'initiative pour déterminer quand ils s'activent au cours d'un round.
- **Durée (optionnel).** Si le piège n'est pas à effet instantané, sa durée est indiquée ici. Certains pièges continuent à produire leurs effets sur plusieurs rounds, à chaque fois qu'arrive leur valeur d'initiative.
- **Réinitialisation.** Voici le temps qu'il faut à un piège pour se réinitialiser automatiquement. Une réinitialisation immédiate ne prend pas une seconde, ce qui veut dire que le piège peut se déclencher à chaque round. Certains pièges se réinitialisent manuellement, ce qui veut dire que quelqu'un doit s'en charger. Un piège indiquant « aucune » pour la section réinitialisation est à usage unique. Même si un piège se réinitialise, le groupe gagne des PX s'il l'a surmonté une fois. Les PJ peuvent tenter de désactiver un piège pendant sa période de réinitialisation, ce qui réduit les risques encourus, étant donné qu'il ne peut pas se déclencher. Ils peuvent même décider de faire 20 (voir page 133), à condition qu'ils aient terminé avant que le piège se réinitialise !
- **Neutralisation (optionnel).** Certains pièges ont un mécanisme de neutralisation qui permet à leur créateur ou à un autre utilisateur de les désactiver temporairement. Il peut s'agir d'un verrou (il faut réussir un test d'Ingénierie pour l'ouvrir), d'un interrupteur caché (repérable avec un test de Perception), d'un verrou caché (nécessitant un test de Perception pour le repérer puis un test d'Ingénierie pour l'ouvrir) ou autre (un clavier sur lequel taper un mot de passe ou à hacker avec un test d'Informatique, etc.) Les détails



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

du mécanisme de neutralisation et du test éventuellement associé sont indiqués dans cette section.

- **Effet.** Voici l'effet que le piège a généralement sur ceux qui le déclenchent. Il s'agit en général d'une attaque ou bien d'un effet dommageable ou d'un effet de sort, mais certains pièges ont des effets spéciaux (comme des gaz altérant l'esprit). Certains pièges (en particulier ceux dotés d'une durée) ont un effet initial qui se produit au round où le piège se déclenche et un effet secondaire qui se produit aux rounds suivants. Cette section donne le bonus d'attaque du piège (le cas échéant), les dégâts qu'il inflige, le jet de sauvegarde que la cible doit utiliser pour éviter ou réduire les effets du piège et toute autre information pertinente.

Cibles multiples. Un piège affecte habituellement une seule créature (d'ordinaire celle qui le déclenche). S'il en affecte plusieurs, cette section indique lesquelles.

Délai d'activation. Certains pièges ne produisent pas leurs effets de suite. Le délai d'activation représente le temps qui s'écoule entre le déclenchement du piège et l'instant où il inflige des dégâts.

Ne rate jamais. Certains pièges sont impossibles à éviter. Un tel piège n'a pas de bonus d'attaque ni de jet de sauvegarde pour lui échapper (bien qu'il puisse autoriser un jet de sauvegarde pour réduire ses dégâts). Il a toujours un délai d'activation.

CRÉER UN PIÈGE

Pour concevoir un piège, choisissez le FP désiré et consultez la table 11-14 : statistiques des pièges, page 412, pour recevoir quelques conseils sur les diverses statistiques d'un piège de ce FP. Cependant, ce ne sont que des conseils, libre à vous d'adapter les statistiques de votre piège, cependant, évitez de choisir des valeurs correspondant à un FP supérieur ou inférieur à celui de votre piège de plus de 2 points.

- **DD de Perception et de désactivation.** Tous les pièges ont un DD de Perception et de désactivation. S'il faut réussir plusieurs tests pour désactiver le piège, utilisez le DD d'un piège d'un FP inférieur de 2 à celui du vôtre. Si le piège est doté d'un système de neutralisation,

utilisez le DD de cette section pour détecter et désactiver ce système de neutralisation.

- **Initiative.** Si le moment auquel votre piège agit lors d'un combat a de l'importance, utilisez ce bonus pour calculer son initiative.
- **CAE/CAC.** Si l'on peut attaquer les pièces mécaniques de votre piège, ces valeurs déterminent la difficulté qu'il y a à les toucher.
- **Bons et mauvais jets de sauvegarde.** Si les PJ utilisent contre le piège des attaques spéciales capables d'affecter les objets, utilisez ces valeurs pour déterminer les jets de Réflexes et de Vigueur du piège. À vous de décider quel est le bon et quel est le mauvais jet de votre piège. Normalement, un piège n'a pas besoin de jet de Volonté, mais s'il le faut, considérez-le comme son mauvais jet.
- **PV.** Des parties cruciales de certains pièges peuvent être endommagées et devraient avoir le nombre de points de vie indiqué. Les pièges sont immunisés contre la même chose que les objets, sauf mention contraire. Un piège possède une solidité basée sur sa matière. Un piège réduit à 0 point de vie est détruit. La destruction d'un piège peut déclencher une dernière composante, comme une explosion. Un piège n'a jamais de points d'endurance.
- **Attaque et dégâts.** La table donne le bonus d'attaque et les dégâts moyens du piège, le cas échéant, mais vous devriez envisager de réduire ces dégâts si le piège possède plusieurs attaques ou affecte des cibles multiples.
- **DD des jets de sauvegarde.** Si un piège affecte ses victimes via une zone d'effet, un sort, un poison ou une autre aptitude spéciale, utilisez le DD indiqué pour le jet de sauvegarde associé.

QUELQUES EXEMPLES DE PIÈGES

Les pièges suivants sont classés par FP.

Fosse (FP 1/2)

Une trappe de 3 mètres de côté s'ouvre quand une créature marche dessus, la projetant dans une fosse de 6 mètres de profondeur.

TABLE 11-14 : STATISTIQUES DES PIÈGES

FP	DD DE PERCEPTION	DD DE DÉSACTIVATION	INITIATIVE	CAE/CAC	BON JDS	MAUVAIS JDS	PV	ATTAQUE	DÉGÂTS	DD DES JDS
1/2	17	12	+4	9/13	+3	+0	12	+9	2d6	11
1	21	16	+6	10/14	+4	+1	19	+11	3d6	12
2	23	18	+7	12/16	+5	+2	25	+12	4d6	13
3	24	19	+8	13/17	+6	+3	38	+13	6d6	14
4	26	21	+9	15/19	+7	+4	50	+14	4d10+2	15
5	27	22	+10	16/20	+8	+5	69	+15	4d12+4	15
6	29	24	+11	17/21	+9	+6	88	+17	6d12	16
7	30	25	+12	18/22	+10	+7	107	+19	8d10	17
8	32	27	+14	19/23	+11	+8	125	+20	8d12	18
9	33	28	+15	21/25	+12	+9	144	+22	10d10+5	18
10	35	30	+16	22/26	+13	+10	163	+23	10d12	19
11	36	31	+17	23/27	+14	+11	181	+24	12d12	20
12	38	33	+19	25/29	+15	+12	200	+27	12d12+5	21
13	39	34	+20	26/30	+16	+13	225	+28	14d12	21
14	41	36	+21	27/31	+17	+14	250	+29	14d12+7	22
15	42	37	+22	28/32	+18	+15	275	+30	14d12+15	23
16	44	39	+23	29/33	+19	+16	300	+31	16d12+15	24
17	45	40	+24	30/34	+20	+17	338	+32	16d12+30	24
18	47	42	+26	31/35	+21	+18	375	+33	16d12+45	25
19	48	43	+27	32/36	+22	+19	413	+34	16d12+60	26
20	50	45	+28	34/38	+23	+20	463	+35	16d12+75	27

FOSSE

FP 1/2

200 PX

Type analogique ; **Perception** DD 17 ; **Désactivation** Ingénierie DD 12 (pour ouvrir la trappe) ou DD 18 (pour la coincer en position fermée)

Déclencheur emplacement ; **Réinitialisation** manuelle

Effet fosse de 6 m (2d6 dégâts de chute) ; **Réflexes** DD 11 pour éviter ; cibles multiples (toutes les cibles dans une zone de 3 m de côté)

Piège laser (FP 1)

Quand un capteur détecte du mouvement dans la salle piégée, un panneau s'ouvre dans le mur et un fusil laser encastré tire sur la créature repérée.

PIÈGE LASER

FP 1

400 PX

Type technologique ; **Perception** DD 21 ; **Désactivation** Ingénierie DD 15 (pour désactiver les capteurs de mouvement)

Déclencheur emplacement ; **Réinitialisation** 1 minute

Effet laser, +11 à distance (3d6+1 F)

Clavier électrifé (FP 3)

Quand une créature sans méfiance touche le clavier piégé, ce dernier est parcouru d'une décharge électrique qui frappe la créature.

CLAVIER ÉLECTRIFIÉ

FP 3

800 PX

Type technologique ; **Perception** DD 24 ; **Désactivation** Ingénierie DD 19 (désactive les plaques électrifées)

Déclencheur contact ; **Réinitialisation** immédiate ; **Neutralisation** lecteur de carte sans fil (Informatique DD 19 pour le hacker)

Effet arc électrique (6d6 E) ; **Réflexes** DD 14 1/2 dégâts

Compacteur de déchets (FP 5)

Ce piège se compose de plusieurs trappes de 1,50 mètre de côté qui s'ouvrent quand une créature marche dessus et la projettent sur un toboggan de 18 mètres qui se termine dans un compacteur à déchets de 9 mètres sur 9 doté d'une unique sortie verrouillée située dans un angle. La pièce est remplie de débris et le sol fonctionne comme un terrain difficile. Au round suivant l'arrivée de la victime, une fois arrivé à la valeur d'initiative du piège, deux des murs de la pièce commencent à se rapprocher, réduisant la taille des lieux de 3 mètres par round (la pièce fait donc 6 mètres au premier round, etc.). Au premier round, ce phénomène inflige 2d6 dégâts contondants à toutes les créatures non amorphes de la salle. Au deuxième round les dégâts passent à 8d6 et au troisième à 32d6. Au quatrième round, l'issue du compacteur s'ouvre pour libérer les déchets compressés. Une créature peut grimper dans le toboggan glissant avec un test d'Athlétisme DD 32. Le mécanisme contrôlant la compression a CAE 14, CAC 20, solidité 20, 69 PV.

COMPACTEUR DE DÉCHETS

FP 5

1600 PX

Type technologique ; **Perception** DD 27 ; **Désactivation** Ingénierie DD 19 (désactive la compression pendant 1 round) ou DD 25 (ouvre la porte de sortie)

Déclencheur emplacement ; **Initiative** +10 ; **Durée** 7 rounds ; **Réinitialisation** 1 minute

Effet initial plusieurs toboggans de 18 m de long (3d6 dégâts de chute) ; **Réflexes** DD 18 pour éviter ; cibles multiples (toutes les cibles dans l'une des diverses zones de 1,50 m de côté) ; **Effet secondaire** murs broyeurs (salle de 9 m de côté qui se réduit de 3 m par round, 2d6 C au premier round, 8d6 C au second, 32d6 C au troisième) ; **Réflexes** DD 15 1/2 dégâts ; ne rate jamais ; délai d'activation (1 round) ; cibles multiples (toutes les cibles non amorphes de la pièce)

Spores mentales (FP 6)

Quand les capteurs détectent un mouvement, un conduit souffle un nuage de spores qui affecte les processus mentaux des créatures affectées.

SPORES MENTALES

FP 6

2 400 PX

Type hybride ; **Perception** DD 29 ; **Désactivation** Ingénierie DD 24 (bloque le conduit en position fermée) ou **Mysticisme** DD 24 (neutralise les spores)

Déclencheur emplacement ; **Réinitialisation** 1 heure

Effet spores (malus de -4 aux tests de caractéristique et de compétence basés sur l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme et aux jets de sauvegarde basés de même ; c'est un effet mental) ; **Volonté** DD 16 pour annuler ; cibles multiples (toutes les cibles dans un cône de 9 m)

Malédiction du hacker (FP 7)

Quand un utilisateur non autorisé tente de hacker l'ordinateur piégé, un script maudit se télécharge dans les objets technologiques voisins qui deviennent hackmaudits. Une créature utilisant un objet hackmaudit subit un malus de -4 aux jets d'attaque (s'il s'agit d'une arme), à la CA (s'il s'agit d'une armure), aux tests de compétence (si l'objet participe au test de compétence), etc. Le virus se réplique dans les autres objets technologiques dès qu'ils entrent en contact avec un objet hackmaudit ou une créature qui en transporte ou en tient un. La malédiction demeure jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe avec *neutralisation d'affliction* ou une magie similaire ou bien à l'aide d'un test d'Informatique DD 35 qui demande 10 minutes par objet.

MALÉDICTION DU HACKER

FP 7

3 200 PX

Type hybride ; **Perception** DD 30 ; **Désactivation** Informatique DD 25 (réécrit le code du virus) ou **Mysticisme** DD 25 (dissipe la malédiction)

Déclencheur contact ; **Réinitialisation** 1 minute

Effet malédiction (les objets technologiques deviennent hackmaudits, ce qui est un effet de malédiction) ; **Volonté** DD 17 pour annuler (objets de niveau 8 ou plus seulement, pas de JdS aux niveaux inférieurs) ; cibles multiples (objets technologiques transportés par toutes les créatures dans un rayon de 18 m autour de l'ordinateur)

Détonation explosive (FP 9)

Quand le piège détecte une créature vivante dans un rayon de 1,50 mètre, il explose.

DÉTONATION EXPLOSIVE

FP 9

6 400 PX

Type technologique ; **Perception** DD 33 ; **Désactivation** Ingénierie DD 28 (désamorce l'explosif)

Déclencheur proximité (thermique, 1,50 m) ; **Réinitialisation** aucune

Effet explosion (8d12 F) ; **Réflexes** DD 18 1/2 dégâts ; cibles multiples (toutes les cibles dans un rayon de 6 m)

Lanceur de nanoflèches (FP 11)

Quand les capteurs détectent un mouvement dans la salle piégée, les portes se verrouillent et cinq ouvertures apparaissent à la valeur d'initiative du piège et projettent des fléchettes dans la salle. La pluie de fléchettes dure 10 rounds, à moins que toutes les ouvertures ne soient bouchées ou détruites. Une ouverture a CAE 23, CAC 27, Réf +11, Vig +14, solidité 10, 40 PV. La fermeture ou la destruction d'une ouverture réduit les dégâts de 1d12.

LANCEUR DE NANOFLÈCHETTES

FP 11

12 800 PX

Type technologique ; **Perception** DD 36 ; **Désactivation** Ingénierie DD 29 (ferme une ouverture) ou DD 35 (ouvre la porte)

Déclencheur emplacement ; **Initiative** +17 ; **Durée** 10 rounds ;

Réinitialisation 1 minute

Effet nanofléchette, +25 à distance (6d12 P) ; cibles multiples (toutes les cibles dans la salle)

Implant d'obéissance (FP 12)

Quand le piège repère une créature dans un rayon de 3 mètres, une lancette implante une micropuce magique dans le corps de la créature repérée qui tombe alors sous le contrôle télépathique du concepteur du piège, comme avec *domination*. Pour enlever la puce en toute sécurité, il faut réussir un test de Médecine DD 28 lors d'une chirurgie durant 1 minute. En cas d'échec, l'opération inflige 3d6 dégâts tranchants et l'implant reste en place. Tant que la puce est implantée, elle empêche de mettre un terme à l'effet du sort par magie. Un jet de sauvegarde ultérieur réussi (pour résister à un ordre par exemple), plonge l'effet de sort en hibernation pendant 1 round au lieu de le dissiper.

IMPLANT D'OBEISSANCE

FP 12

19 200 PX

Type hybride ; **Perception** DD 38 ; **Désactivation** Ingénierie DD 33 (désactive la lancette) ou **Mysticisme** DD 33 (rend l'implant inactif)

Déclencheur proximité (visuel, 3 m) ; **Réinitialisation** manuelle

Effet lancette, +27 au corps à corps (3d6+10 P plus *domination*) ; **Vol** DD 21 pour annuler l'effet de *domination*

Salle de désintégration (FP 14)

Quand de la matière organique entre dans la salle piégée, un faisceau de désintégration la balaie un round plus tard, atomisant tout ce qui se trouve à l'intérieur.

SALLE DE DÉSINTÉGRATION

FP 14

38 400 PX

Type technologique ; **Perception** DD 41 ; **Désactivation** Ingénierie DD 36 (désactive le rayon)

Déclencheur localisation ; **Réinitialisation** 1 minute

Effet faisceau de désintégration (14d12) ; **Vig** DD 22 réduit les dégâts à 4d12 ; délai d'activation (1 round) ; cibles multiples (toutes les cibles dans la salle)

Téléchargement d'âme (FP 17)

Une minute après leur entrée dans la salle piégée, les créatures vivantes sont bombardées par une énergie qui digitalise leur âme et l'aspire, transformant leur corps en coquille vide. Les âmes digitalisées sont téléchargées dans des modules de données reliés au système informatique de la salle. On peut libérer les âmes piégées en hackant le système avec un test d'Informatique, mais le système a un module d'effacement : un échec risque de se traduire par la purge des âmes. Pour lancer *rappel à la vie* sur un corps affecté, il faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts DD 32, sans quoi le sort échoue.

TÉLÉCHARGEMENT D'ÂME

FP 17

102 400 PX

Type hybride ; **Perception** DD 45 ; **Désactivation** Informatique DD 45 (détruit la capacité de téléchargement du système) ou **Mysticisme** DD 40 (perturbe la magie)

Déclencheur emplacement ; **Réinitialisation** immédiate

Effet mort, téléchargement de l'âme dans un module de données, **Vol** DD 24 pour annuler ; délai d'activation (1 minute) ; cibles multiples (toutes les cibles dans la salle)

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

AFFLICTIONS

Les malédictions, les maladies, les drogues et les poisons sont tous susceptibles d'affecter un personnage bien après son exposition. Cette détérioration de santé physique ou mentale est souvent représentée sur ce que nous appelons une « échelle d'évolution ». Les maladies et les poisons ont tous une échelle d'évolution par défaut dont chaque stade s'accompagne de conséquences spécifiques en termes de règles. Les drogues utilisent l'échelle du poison adapté (par exemple, une drogue qui affecte la Sagesse utilise l'échelle des poisons de Sagesse). Certaines affections possèdent leur propre échelle d'évolution définie dans leur profil. Il est rare qu'une malédiction ait une échelle, ses effets persistent plutôt jusqu'à ce qu'elle soit soignée, sans passer par divers stades.

Avant qu'un individu ne soit sujet à une affliction, on le considère comme étant en bonne santé vis-à-vis de l'échelle d'évolution de l'affliction, si elle en possède une. Quand il est la cible d'une affliction pour la première fois, il doit réussir un jet de sauvegarde pour échapper à ses effets. S'il le rate, il est soumis à l'affliction. Si cette dernière suit une échelle d'évolution, la victime n'est plus en bonne santé et subit les effets du premier stade de l'échelle. Pour les maladies, il s'agit généralement de l'état latent : à ce stade, le malade peut transmettre la maladie si elle est contagieuse, mais ne souffre pas d'effets néfastes. Pour les poisons, le premier stade est souvent celui de l'affaiblissement. Une affliction particulièrement virulente peut placer directement la victime plus avant sur l'échelle d'évolution.

Les maladies et les poisons ont tous une fréquence qui indique le nombre de jets de sauvegarde ultérieurs à réaliser pour empêcher l'affliction de progresser. Un succès peut aider la victime à se rétablir (voir Soigner une affliction, plus loin), tandis qu'un échec fait avancer la victime d'un cran sur l'échelle d'évolution, lui appliquant les effets du nouveau stade sans dissiper ceux des précédents. Un personnage qui consomme de la drogue doit faire un jet de sauvegarde à chaque fois qu'il en utilise. Les victimes ratent généralement volontairement leur jet de sauvegarde et avancent sur l'échelle d'évolution afin de bénéficier de certains effets. La désintoxication fonctionne comme une maladie (voir le profil des addictions, page 418).

Chaque échelle d'évolution a un stade final, à partir duquel l'affliction ne progresse plus. Une fois là, la victime conserve tous les effets actuels (mais n'en subit pas de nouveaux) et ne peut plus tenter de jets de sauvegarde pour se remettre de son affliction (voir plus loin). Par défaut, le stade final des maladies, des poisons et des drogues est la mort, mais certaines affections ont des stades finaux moins violents tandis que d'autres n'en ont pas et laissent leurs victimes continuer leurs jets de sauvegarde.

Certaines affections provoquent les mêmes effets qu'un état (comme fiévreux, voir page 276). Les effets qui modifient, empêchent ou dissipent ces états ne s'appliquent pas, seuls s'appliquent les effets et les immunités contre l'affliction concernée.

Soigner une affliction. On peut soigner une maladie, une drogue ou un poison si la victime est traitée avant d'atteindre le stade final. Pour les maladies, la victime doit remplir les conditions de la section Guérison de la maladie (souvent réussir un ou plusieurs jets de sauvegarde consécutifs). À chaque réussite, elle recule d'un cran sur l'échelle en direction du stade en bonne santé. Une fois qu'elle l'a atteint, elle est guérie. Les poisons et les drogues fonctionnent différemment. Si la victime remplit les conditions de guérison (ou atteint la fin de la durée d'un poison), le poison disparaît de son système, mais elle reste au stade atteint sur l'échelle d'évolution

et se remet progressivement. Pour chaque journée passée au lit (ou pour deux nuits de repos normal), elle recule d'un cran vers le stade en bonne santé. Ce rythme de récupération est doublé pour chaque test de Médecine réussi (voir Soins prolongés, page 144), bien que les poisons les plus tenaces exigent des périodes de repos plus longues.

Les malédictions se soignent uniquement en remplissant les conditions uniques indiquées dans leur profil ou bien en recourant à la magie.

D'ordinaire, le sort *neutralisation d'affliction* (voir page 363) soigne immédiatement une victime de son affliction (ramenant la victime d'une maladie, d'une drogue ou d'un poison au stade en bonne santé sur l'échelle d'évolution). Cependant, une fois qu'une maladie ou un poison a atteint le stade terminal, seule la plus puissante des magies ou des technologies (comme *miracle* ou *souhait* ou, dans les cas les plus extrêmes, *réincarnation* ou une salle de régénération) peut dissiper ses effets.

LES MALÉDICTIONS

Les malédictions sont des afflictions magiques qui ont généralement un unique effet, bien que certaines suivent une échelle d'évolution comme les maladies et les poisons. Pour dissiper une malédiction, il faut utiliser *neutralisation d'affliction* ou remplir une condition spéciale qui varie en fonction de la malédiction (et parfois même entre différentes applications d'une même malédiction).

LES MALADIES

Les maladies sont typiquement transmissibles par inhalation (bien qu'elles soient filtrées par une combinaison spatiale ou une armure ordinaire) ou par blessure. La page 417 explique en détail les méthodes de contagion. Si une maladie ne s'accompagne pas d'une section Guérison, c'est qu'elle est irréversible à moins de recourir à une puissante magie ou technologie, mais une incantation réussie de *neutralisation des afflictions* suffit d'ordinaire à empêcher une détérioration ultérieure. Les maladies physiques et mentales suivent des échelles différentes.

Échelle de maladie physique

En bonne santé – Latent – Affaibli – Handicapé – Défaillant – Alité – Comateux – Mort

État latent

La victime a contracté la maladie. Elle ne souffre pas encore de ses effets négatifs, mais elle est contagieuse et peut la transmettre.

Affaibli

La victime est fiévreuse et fatiguée.

Handicapé

La victime est épuisée. Quand elle entreprend une action simple ou complexe, elle doit réussir un jet de Vigueur contre le DD de la maladie, sans quoi elle est nauséuse pendant 1 minute.

Défaillant

Les actions fatigantes sont douloureuses pour la victime qui perd 1 point de vie par action simple.

Alité

La victime est consciente et en mesure de parler, mais elle est incapable de se lever seule ou de faire une action ou une réaction.

Comateux

La victime est inconsciente, a de la fièvre et il est impossible de la réveiller.

Mort

La victime est morte et son cadavre peut être contagieux.

Échelle de maladie mentale

En bonne santé – Latent – Affaibli – Handicapé – Perturbé – Dissocié – Comateux – Mort

État latent

La victime ne souffre pas encore des effets négatifs de la maladie, mais peut la transmettre si elle est contagieuse.

Affaibli

La victime est secouée et le DD de ses sorts et aptitudes spéciales diminue de 2. Elle ne peut plus lancer ses sorts de plus haut niveau (le cas échéant).

Handicapé

La victime est prise au dépourvu et n'ajoute plus ses modificateurs de caractéristiques mentales quand elle calcule le nombre d'utilisations quotidiennes des pouvoirs qui en dépendent, y compris le nombre de sorts supplémentaires dont elle dispose chaque jour. Le DD de ses sorts et aptitudes spéciales diminue encore de 2. Elle ne peut plus lancer les sorts des deux plus hauts niveaux qu'elle connaît (le cas échéant).

Perturbé

La victime commence à perdre le sens de la réalité, d'elle-même et de la pensée. À chaque round, elle a 50 % de chances de ne pas entreprendre d'action pertinente et de rester à marmonner, à errer ou à parler à des interlocuteurs invisibles.

Dissocié

La victime est presque entièrement déconnectée de la réalité. Son esprit filtre et modifie tous les stimuli externes d'étrange manière. Elle est incapable de différencier ses amis de ses ennemis et refuse l'aide des autres créatures (y compris les soins), à moins qu'elle ne réussisse un jet de Volonté contre le DD de la maladie.

Comateux

La victime comateuse suite à une maladie mentale perd tout sens de la réalité et entre dans un monde onirique. Il est impossible de la réveiller.

Mort

La victime est morte et son cadavre peut être contagieux.

LES POISONS

Chaque poison a un mécanisme d'inoculation, ces divers mécanismes étant expliqués en page 417. Un personnage empoisonné fait un jet de sauvegarde une fois le délai indiqué écoulé et à la fréquence indiquée. Lors de l'exposition au poison et quel que soit le résultat de son premier jet de sauvegarde, la victime perd un nombre de points de vie égal au DD du poison -10. Si une victime est exposée à plusieurs doses du même poison, elle doit faire un jet de sauvegarde séparé par dose et passe au stade suivant sur l'échelle d'évolution à chaque échec.

Échelle du poison de Force

En bonne santé – Affaibli – Handicapé – Chancelant – Immobile – Mort

Affaibli

La victime subit un malus de -2 aux tests de caractéristique, jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétences basés sur la Force. Le DD de ses sorts et aptitudes spéciales diminue de 2. La capacité de charge totale de la victime est réduite de deux tiers (sans descendre à moins de 1 volume) et elle se retrouve encombrée, quoi qu'elle transporte.

Handicapé

La victime subit un malus de -2 supplémentaire aux jets, tests et DD affectés et se retrouve surchargée, quel que soit le poids qu'elle transporte.

Chancelant

La victime est chancelante, mais elle peut tout de même accomplir des actions complexes si elles sont purement mentales.

Immobile

La victime est sans défense et peut accomplir des actions mentales uniquement.

Mort

La victime meurt.

Échelle du poison de Dextérité

En bonne santé – Apathique – Raidi – Chancelant – Immobile – Mort

Apathique

La victime subit un malus de -2 aux jets de Réflexes et aux tests de caractéristique, jets d'attaque et tests de compétences basés sur la Dextérité. Le DD de ses sorts et aptitudes spéciales diminue de 2 et elle se retrouve prise au dépourvu.

Raidi

La victime perd son bonus de Dextérité à la classe d'armure et ne peut plus faire de réaction.

Chancelant

La victime est chancelante, mais elle peut tout de même accomplir des actions complexes si elles sont purement mentales.

Immobile

La victime est sans défense et peut accomplir des actions mentales uniquement.

Mort

La victime meurt.

Échelle du poison de Constitution

En bonne santé – Affaibli – Handicapé – Défaillant – Inconscient – Mort

Affaibli

La victime subit un malus de -2 aux jets de Vigueur, aux tests de Constitution et aux DD basés sur la Constitution. À chaque fois que la victime effectue un jet de Vigueur contre le poison, elle perd autant de points de vie que lorsqu'elle a été exposée au poison pour la première fois (qu'il réussisse ou rate son jet).

Handicapé

La victime subit un malus de -2 supplémentaire aux tests affectés et le DD de ses sorts et de ses aptitudes spéciales diminue de 2.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



Défaillant

Les actions demandant un effort se révèlent douloureuses. Si la victime accomplit une action simple, elle perd immédiatement 1 point de vie.

Inconscient

La victime est inconsciente et il est impossible de la réveiller.

Mort

La victime meurt.

Échelle du poison d'Intelligence

En bonne santé – Affaibli – Handicapé – Bestial – Comateux – Mort

Affaibli

La victime subit un malus de -2 aux tests de caractéristique et de compétences basés sur l'Intelligence. Le DD de ses sorts et aptitudes spéciales diminue de 2. Si elle possède 1 niveau ou plus dans une classe de lanceur de sorts ayant l'Intelligence comme caractéristique essentielle, elle ne peut plus lancer les sorts du plus haut niveau qu'elle connaît dans cette classe.

Handicapé

La victime subit un malus de -2 supplémentaire aux tests et DD affectés. Si elle possède 1 niveau ou plus dans une classe de lanceur de sorts ayant l'Intelligence comme caractéristique essentielle, elle ne peut plus lancer les sorts des deux plus hauts niveaux qu'elle connaît dans cette classe.

Bestial

La victime souffre des effets du sort *débilité* (voir page 348), sauf que cela n'affecte pas son Charisme ni les compétences basées sur le Charisme.

Comateux

La victime n'arrive plus à penser et il est impossible de la réveiller.

Mort

Le cerveau de la victime cesse de fonctionner et elle meurt.

Échelle du poison de Sagesse

En bonne santé – Affaibli – Handicapé – Confus – Comateux – Mort

Affaibli

La victime subit un malus de -2 aux jets de Volonté et aux tests de caractéristique et de compétences basés sur la Sagesse. Le DD de ses sorts et aptitudes spéciales diminue de 2. Si elle possède 1 niveau ou plus dans une classe de lanceur de sorts ayant la Sagesse comme caractéristique essentielle, elle ne peut plus lancer les sorts du plus haut niveau qu'elle connaît dans cette classe.

Handicapé

La victime subit un malus de -2 supplémentaire aux tests et DD affectés. Si elle possède 1 niveau ou plus dans une classe de lanceur de sorts ayant la Sagesse comme caractéristique essentielle, elle ne peut plus lancer les sorts des deux plus hauts niveaux qu'elle connaît dans cette classe.

Confus

La victime subit l'état confus.

Comateux

La victime ne perçoit plus la réalité et il est impossible de la réveiller.

Mort

Le cerveau de la victime cesse de fonctionner et elle meurt.

Échelle du poison de Charisme

En bonne santé – Affaibli – Handicapé – Malléable – Catatonique – Mort

Affaibli

La victime subit un malus de -2 aux tests de caractéristique et de compétences basés sur le Charisme. Le DD de ses sorts et aptitudes spéciales diminue de 2. Si elle possède 1 niveau ou plus dans une classe de lanceur de sorts ayant le Charisme comme caractéristique essentielle, elle ne peut plus lancer les sorts du plus haut niveau qu'elle connaît dans cette classe.

Handicapé

La victime subit un malus de -2 supplémentaire aux tests et DD affectés. Si elle possède 1 niveau ou plus dans une classe de lanceur de sorts ayant le Charisme comme caractéristique essentielle, elle ne peut plus lancer les sorts des deux plus hauts niveaux qu'elle connaît dans cette classe.

Malléable

La victime n'a plus vraiment le sens d'elle-même et obéit à n'importe quel ordre ou suggestion. Une personne qui tente un test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation à son encontre le réussit automatiquement, bien que les tests de Diplomatie destinés à améliorer son attitude obéissent au DD habituel.

Catatonique

La victime perd tout pouvoir sur ce qui l'entoure et ne peut plus interagir avec quoi que ce soit.

Mort

La victime perd ses fonctions autonomes et meurt.

Les drogues

Les drogues forment une catégorie de poisons spéciaux qui donnent des avantages immédiats, mais font également avancer leur consommateur d'un cran sur l'échelle de progression du poison associée. Cependant, le consommateur ne perd pas de points de vie, même si la drogue fonctionne comme un poison de Constitution. La consommation de drogue expose la victime à la maladie d'addiction (voir page 418), avec un DD dépendant du degré d'addiction que génère la drogue. Si un personnage consomme de la drogue contre son gré, il a droit à un test de Vigueur contre le DD de la drogue. S'il le réussit, il annule les effets bénéfiques et néfastes de la drogue, ainsi que les risques d'addiction. L'immunité contre le poison et les effets similaires empêche un personnage de bénéficier des effets bénéfiques de la drogue. La suppression ou la dissipation des effets néfastes de la drogue via un sort réparateur annule aussi ses bénéfices.

QUELQUES EXEMPLES D'AFFLICTION

La section que voici présente quelques affections. Les effets indiqués se cumulent avec les effets standards des échelles concernées, sauf s'il est précisé que ces effets suivent une échelle différente,

auquel cas, ils remplacent l'échelle ordinaire. Si une maladie ou un poison ne s'accompagne pas d'un effet précis, c'est l'effet standard de l'échelle associée qui s'applique.

Voici une brève description des lignes d'informations des profils des afflictions. Celles maquées comme « optionnelles » apparaissent seulement si cela est pertinent.

Nom. Voici le nom de l'affliction.

Type. Voici le type de l'affliction (comme malédiction, maladie, drogue ou poison). Cette ligne indique aussi le mode de transmission de l'affliction, le cas échéant (contact, ingestion, inhalation ou blessure). Les afflictions dotées de plusieurs modes de transmission le précisent ici.

Une affliction de contact se contracte au premier contact avec la peau nue, ce qui demande généralement une attaque contre la CAE si la cible n'est pas consentante. Une affliction de contact peut aussi s'injecter comme une affliction de blessure. Il lui faut d'ordinaire une minute ou plus pour faire effet.

Une affliction ingérée se transmet en la faisant boire ou manger par ruse à la victime choisie. Une affliction ingérée met souvent dix minutes ou plus avant de faire effet.

Une affliction inhalée se transmet dès qu'une créature ayant besoin de respirer (et ne portant ni combinaison spatiale ni armure filtrant ce genre de toxine) pénètre dans la zone contaminée. La plupart des afflictions inhalées occupent un volume spatial de 3 mètres d'arête par dose. Une créature peut tenter de retenir son souffle tant qu'elle se trouve dans la zone à risque pour éviter de contracter l'affliction. Il y a 50 % de chances par round qu'une créature qui retient son souffle n'ait pas besoin de faire un jet de sauvegarde contre l'affliction (voir La suffocation et la noyade, page 404).

Une affliction de blessure se contracte suite à des dégâts, souvent suite à une attaque cinétique perforante ou tranchante chargée de l'affliction. Cette dernière fait généralement effet de suite.

JdS. Voici le jet de sauvegarde à réussir pour échapper à l'affliction, ainsi que son DD. Sauf indication contraire, le DD pour éviter les effets de l'affliction une fois celle-ci contractée est le même.

Addiction (optionnelle). Cette ligne s'applique d'ordinaire uniquement aux drogues et indique le type de jet de sauvegarde et le DD destinés à éviter l'addiction. Consultez la page 418 et Les maladies pour savoir comment fonctionne une addiction.

Échelle de progression. Voici l'échelle utilisée une fois le personnage affecté.

Délai (optionnel). Il s'écoule parfois un certain temps avant que l'affliction se déclare. Une créature en contact avec une affliction dotée d'un délai doit faire un jet de sauvegarde de suite. Si elle échoue, elle subit les effets de l'affliction une fois ce délai écoulé. Elle doit ensuite effectuer les jets de sauvegarde contre les effets de l'affliction comme d'ordinaire.

Fréquence. Voici la fréquence à laquelle effectuer le jet de sauvegarde périodique une fois l'affliction contractée. S'il y a une durée précisée après la fréquence (par exemple 1/minute pendant 6 minutes), cela veut dire que l'effet dure seulement pendant cette période, que la créature affectée réussisse ou non un jet de sauvegarde. Il est impossible de soigner une telle affliction à l'aide de jets de sauvegarde successifs. Une fois la durée écoulée, la victime reste où elle se trouve sur l'échelle de progression de l'affliction, à moins de bénéficier de *neutralisation des afflictions* ou d'un effet similaire.

Effet (optionnel). Cette ligne indique les effets spéciaux que possède l'affliction en plus des effets de l'échelle de progression associée, le cas échéant.

Guerison (optionnel). Voici comment soigner l'affliction. Il s'agit d'ordinaire du nombre de jets de sauvegarde consécutifs à réussir. Même si l'affliction a une fréquence limitée, il est possible de la soigner plus rapidement en réussissant assez de jets de sauvegarde. Si

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

l'affliction ne possède pas cette section, elle se soigne uniquement grâce à des sorts tels que *neutralisation des afflictions*.

Les malédictions

La section Guérison d'une malédiction indique les actes à accomplir pour s'en débarrasser. Elles peuvent varier, au gré du MJ.

MALÉDICTION DE LÉTHARGIE

Type malédiction ; **JdS** Volonté DD 20

Effet en combat et lors d'autres situations stressantes, la victime est affectée par l'équivalent d'un sort de *lenteur* (voir p.360) et se trouve immunisée contre les effets qui augmenteraient sa vitesse.

Guérison la victime doit trotter (voir Le déplacement sur longue distance, p.258) pendant 4 heures de suite pendant 1 semaine. Elle doit accomplir ce déplacement pour atteindre une destination spécifique.

MALÉDICTION DE L'AVARE

Type malédiction ; **JdS** Volonté DD 20

Effet chaque semaine, la victime perd 10 % de sa richesse nette suite à d'étranges coups du sort

Guérison la victime doit donner 20 % de sa richesse nette de façon désintéressée, pas dans le but de se débarrasser de sa malédiction

MALÉDICTION DE L'AFFAMÉ

Type malédiction ; **JdS** Volonté DD 20

Effet la victime traite chaque heure comme une journée de faim et de soif (voir p.404) et se retrouve immunisée contre les effets dissipant la faim et la soif et ceux la dispensant de s'alimenter et s'abreuver.

Guérison la victime doit boire seulement de l'eau et manger uniquement un gruaux sans goût pendant 1 mois.

MALÉDICTION DE L'ORGUEILLEUX

Type malédiction ; **JdS** Volonté DD 20

Effet après avoir raté un test de caractéristique ou de compétence ou un jet d'attaque ou de sauvegarde, la victime subit un malus de -2 aux jets de dé de ce type pendant 1 minute (traitez chaque test de caractéristique, test de compétence, jet de sauvegarde et jet d'attaque séparément). Elle ne peut pas refaire un jet de dé du type raté, ce qui l'empêche également de faire 20.

Guérison la victime doit passer un mois en apprentissage auprès d'un maître dans l'un de ses domaines d'expertise et doit se montrer humble et obéissante.

MALÉDICTION DU ZÉLÉ

Type malédiction ; **JdS** Volonté DD 20

Effet à chaque combat, au lieu d'accomplir sa première action hostile, la victime est confuse pendant 1d4 rounds.

Guérison la victime ne doit pas accomplir d'action hostile pendant 1 mois passé à l'aventure.

Les maladies

Les maladies sont toujours un danger, en dépit des avancées médicales.

ADDICTION

Type maladie (usage de drogue) ; **JdS** voir la drogue concernée

Échelle physique, mentale ou les deux (voir la drogue concernée) ;

Fréquence 1/jour en l'absence de consommation de drogue.

Effet si une créature consomme de la drogue alors qu'elle a dépassé le stade en bonne santé sur l'échelle de progression de la drogue, le DD des jets de sauvegarde contre l'addiction augmente de 2. Une créature peut tenter un jet de sauvegarde contre l'addiction seulement les jours où elle n'a pas pris de drogue. Chaque journée passée sans utiliser la drogue réduit le DD de l'addiction de 2, sans pouvoir descendre sous le DD de départ, mais si le personnage reprend de cette drogue, ne serait-ce qu'une fois, le DD revient à sa plus haute valeur. Chaque addiction à une drogue donnée se comporte comme une maladie indépendante.

Guérison 3 JdS consécutifs

BOUILLE-CRÂNE

Type maladie (inhalation) ; **JdS** Vigueur DD 12

Échelle mentale ; **Fréquence** 1/jour

Guérison 2 JdS consécutifs

DIANTRESPAME

Type maladie (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 14

Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour

Guérison 3 JdS consécutifs

FIÈVRE DES MARAIS

Type maladie (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 12

Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour

Guérison 2 JdS consécutifs

FIÈVRE GLOUSSANTE

Type maladie (inhalé) ; **JdS** Vigueur DD 16

Échelle mentale ; **Fréquence** 1/jour

Guérison 2 JdS consécutifs

LÈPRE

Type maladie (contact, inhalation ou blessure) ; **JdS** Vigueur DD 12

Échelle physique (spécial) ; **Fréquence** 1/semaine

Effet l'échelle de progression est En bonne santé – Latent –

Apathique – Raidi ; apathique et raidi fonctionnent comme les stades de l'échelle de progression des poisons de Dextérité, raidi étant le stade terminal.

Guérison 2 JdS consécutifs

MAL AVEUGLANT

Type maladie (ingestion) ; **JdS** Vigueur DD 16

Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour

Effet dès le stade handicapé, la victime devient définitivement aveugle

Guérison 2 JdS consécutifs

MAL ROUGE

Type maladie (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 15

Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour

Guérison 2 JdS consécutifs

MORT VASEUSE

Type maladie (contact) ; **JdS** Vigueur DD 14

Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour

Effet au stade handicapé et par la suite, les malus du stade affaibli deviennent permanents jusqu'à ce que la victime bénéficie de *neutralisation d'affliction* (p.363) ou *restauration* (p.371).

Guérison 2 JdS consécutifs

PESTE BUBONIQUE

Type maladie (inhalation ou blessure) ; **JdS** Vigueur DD 17
Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour
Guérison 2 JdS consécutifs

PESTE INFERNALE

Type maladie (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 18
Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour
Effet dès le stade handicapé, les malus du stade affaibli deviennent permanents, à moins que la victime ne bénéficie du sort *restauration* (voir p.371)
Guérison 2 JdS consécutifs

PUTRÉFACTION DE MOMIE

Type maladie (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 16
Échelle physique et mentale (spéciale) ; **Fréquence** 1/jour
Effet pas d'état latent ; la victime subit tous les malus des échelles de progression des maladies physiques et mentales
Guérison la victime doit recevoir avec succès deux incantations de *neutralisation des afflictions* en l'espace d'une minute

TREMBLANTE

Type maladie (contact) ; **JdS** Vigueur DD 15
Échelle physique ; **Fréquence** 1/jour
Guérison 2 JdS consécutifs

Les drogues

Le prix des drogues courantes présentées ici est indiqué en page 232.

FRISSONGE

Type drogue (ingestion ou blessure) ; **JdS** Vigueur DD 18 ; **Addiction** DD 18 (mentale et physique)
Échelle Constitution ; **Effet** 50 % de chances de tomber inconscient (comme le stade de l'échelle des poisons de Constitution) pendant 1d4 heures ou bonus de moral de +8 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 1d20 minutes.

HYPERFEUILLE

Type drogue (ingestion et inhalation) ; **JdS** Vigueur DD 12 ; **Addiction** DD 12 (physique)
Échelle Force ; **Effet** bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux pendant 1 heure

MÉGAOPIACÉ

Type drogue (ingestion, inhalation ou blessure) ; **JdS** Vigueur DD 20 ; **Addiction** DD 20 (mentale et physique)
Échelle Force ; **Effet** bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de douleur et RD 5/– pendant 1 heure

PESH TRANSDIMENSIONNEL

Type drogue (ingestion ou inhalation) ; **JdS** Vigueur DD 20 ; **Addiction** DD 20 (physique)
Échelle Dextérité et Sagesse ; **Effet** bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 1 heure et gain de 2 points d'endurance par niveau. (Les points d'endurance qui excèdent le total maximal du drogué sont perdus en premier et ne sont pas récupérables ; les points gagnés restants disparaissent dès que le drogué se repose pour récupérer de l'endurance.)

Les poisons

Le prix des poisons ordinaires se trouve page 232, au chapitre 7.

AJONC À FEUILLES BLEUES

Type poison (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 14
Échelle Constitution (spécial) ; **Fréquence** 1/round pendant 2 rounds
Effet échelle de progression : En bonne santé – Affaibli – Inconscient ; pas de stade terminal
Guérison 1 JdS

AMNÉSIE

Type poison (ingestion) ; **JdS** Vigueur DD 14
Échelle Intelligence ; **Délai** 10 minutes ; **Fréquence** 1/minute pendant 6 minutes
Guérison 1 JdS

BRUME DE FOLIE

Type poison (inhalation) ; **JdS** Vigueur DD 15
Échelle Sagesse ; **Fréquence** 1/round pendant 6 rounds
Guérison 1 JdS

CENDRES D'UNGOL

Type poison (inhalation) ; **JdS** Vigueur DD 15
Échelle Charisme ; **Fréquence** 1/round pendant 4 rounds
Effet dès le stade handicapé, les malus du stade affaibli deviennent permanents tant que la victime n'a pas bénéficié du sort *restauration* (voir p. 375).
Guérison 1 JdS

ESSENCE D'OMBRE

Type poison (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 17
Échelle Force ; **Fréquence** 1/round pendant 6 rounds
Effet dès le stade handicapé, les malus du stade affaibli deviennent permanents tant que la victime n'a pas bénéficié du sort *restauration* (voir p. 375).
Guérison 1 JdS

EXTRAIT DE LOTUS NOIR

Type poison (contact) ; **JdS** Vigueur DD 20
Échelle Constitution (spécial) ; **Délai** 1 minute ; **Fréquence** 1/round pendant 6 rounds
Effet échelle de progression : En bonne santé – Affaibli – Défaillant – Mort
Guérison 2 JdS consécutifs

EXTRAIT DE LOTUS VERT

Type poison (contact) ; **JdS** Vigueur DD 18
Échelle Charisme (spécial) ; **Délai** 1 minute ; **Fréquence** 1/round pendant 6 rounds
Effet échelle de progression : En bonne santé – Affaibli – Handicapé – Malléable – Malléable. Le deuxième malléable représente le stade terminal.
Guérison 1 JdS

MORTELAME

Type poison (blessure) ; **JdS** Vigueur DD 20
Échelle Constitution ; **Fréquence** 1/round pendant 6 rounds
Guérison 2 JdS consécutifs

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

COMMENT LIRE UN PROFIL ?

Cette section présente un exemple de profil de créature tel qu'il est susceptible d'apparaître dans un produit Starfinder. Vous trouverez ci-après le descriptif de chaque section de ce profil. Notez que cet exemple n'est pas conçu pour être utilisé tel qu'il est écrit, il sert simplement à montrer les différents aspects d'un profil. Les pouvoirs qui diffèrent des règles données pour les personnages sont soit des pouvoirs universels de monstre (voir *Xéno-archives Starfinder*), soit expliqués à la fin du profil.

NOM ET FP

Le nom de la créature ainsi que son facteur de puissance (FP), une représentation numérique de sa puissance relative. L'explication du FP se trouve en page 389.

PX

Le nombre total de points d'expérience que les PJ remportent s'ils triomphent de la créature.

RACE ET GREFFE

Toutes les créatures ont une section dédiée à la race. Certaines sont aussi conçues avec des greffes de classe ou d'archétype, ce qui leur donne des pouvoirs supplémentaires (voir *Xéno-archives* pour de plus amples informations).

TYPE ET SOUS-TYPE, TAILLE, ALIGNEMENT

Certains pouvoirs innés viennent du type et du sous-type de la créature. La taille de la créature détermine son espace et son allonge. L'alignement indiqué représente la norme pour la majorité des créatures concernées, mais il peut varier selon les besoins de votre campagne.

INIT, SENS ET PERCEPTION

Voici le modificateur d'initiative de la créature, suivi de ses sens spéciaux (cette section ne figurant pas si la créature n'en possède pas). Le modificateur de Perception est indiqué ici plutôt dans la section consacrée aux compétences (voir plus loin)

AURA

Si la créature dispose d'une aura magique ou exceptionnelle, elle est indiquée ici, ainsi que son rayon d'effet centré sur la créature et que le DD du jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le cas échéant.

POINTS DE VIE ET POINTS DE PERSÉVÉRANCE

Ces sections indiquent le nombre de points de vie et de persévérance de la créature (si elle en a l'utilité).

CAE ET CAC

La classe d'armure énergétique et la classe d'armure cinétique de la créature se trouvent là.

JETS DE SAUVEGARDE

Cette section donne les modificateurs aux jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté de la créature, suivis des modificateurs situationnels à ces mêmes jets.

CAPACITÉS DÉFENSIVES, RD, IMMUNITÉS, RÉSISTANCES ET RM

Les capacités défensives, la réduction de dégâts (RD), les immunités, les résistances et la résistance à la magie (RM) sont indiquées ici (si la créature les possède).

FAIBLESSE

Cette section présente les faiblesses de la créature, le cas échéant.

VD

Voici la vitesse de déplacement (VD) de la créature, ainsi que les vitesses et modes de déplacement supplémentaire qu'elle possède éventuellement.

CORPS À CORPS

Voici les attaques de corps à corps de la créature, chacune commençant sur une nouvelle ligne. Le modificateur au jet d'attaque apparaît après le nom de l'attaque, suivi des dégâts de cette attaque, du type de ces dégâts et des effets des coups critiques entre parenthèses.

ATTAQUE MULTIPLE

Si la créature est en mesure d'effectuer des attaques multiples par une action complexe (généralement avec différentes armes), les attaques et les modificateurs aux jets d'attaque sont indiqués ici, généralement suivis des dégâts de cette attaque, du type de ces dégâts et des effets des coups critiques entre parenthèses.

DISTANCE

Cette section présente les attaques à distance de la créature selon le même format que la section consacrée aux attaques au corps à corps.

ESPACE ET ALLONGE

L'espace qu'occupe la créature et son allonge sont notées ici. Si elles sont équivalentes respectivement à une case de 1,50 mètre de côté et à une distance de 1,50 mètre, la section est omise. Une allonge spéciale (résultant d'une arme ou autre) est indiquée entre parenthèses.

CAPACITÉS OFFENSIVES

Cette section indique les pouvoirs que la créature a de fortes chances d'utiliser de manière offensive.

POUVOIRS MAGIQUES

Après le niveau de lanceur de sorts des pouvoirs magiques de la créature, cette section indique la liste de ces pouvoirs (et le DD des jets de sauvegarde associés si besoin), classés en fonction de leur nombre d'utilisations quotidiennes.

SORTS CONNUS

Si la créature peut lancer des sorts (généralement grâce à une greffe de classe de mystique ou de technomancien), son niveau de lanceur de sorts est indiqué ici, suivi de la liste des sorts qu'elle connaît (et du DD des jets de sauvegarde associés si besoin) et du nombre de fois où elle peut les lancer chaque jour. Souvent, seuls ses sorts les plus puissants sont notés ici.

MODIFICATEUR DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Voici les modificateurs de caractéristiques de la créature (plutôt que ses valeurs).

COMPÉTENCES

Les compétences de la créature apparaissent ici, par ordre alphabétique, accompagnées de leurs modificateurs.

DONS

Les dons qui donnent un bonus fixe à la créature (comme Science de l'initiative) sont déjà inclus dans son profil. Seuls les dons donnant des bonus situationnels ou permettant d'appliquer des tactiques de combat spéciales figurent ici.

LANGUES

Les langues que la créature parle couramment sont indiquées ici. Vous pouvez en échanger certaines contre d'autres de votre choix.

AUTRES CAPACITÉS

Cette section regroupe les pouvoirs et aptitudes qui ne figurent pas dans les autres sections.

ÉQUIPEMENT

Cette section détaille l'équipement de la créature et ses trésors, ce que vous pouvez modifier selon vos besoins.

ENVIRONNEMENT

La région et le climat où l'on rencontre le plus fréquemment la créature.

ORGANISATION

Les rassemblements dans lesquels on trouve d'ordinaire cette créature sont indiqués là, en précisant s'ils comptent d'autres types de créatures.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Tous les pouvoirs inhabituels de la créature sont détaillés ici.

MONARQUE GOBELIN DE L'ESPACE

FP 20

307 200 PX

Gobelin de l'espace technomancien

Humanoïde (gobelinoïde) de taille G, NM

Init +9 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m ; **Perception** +34

Aura aura surnaturelle (9 m)

DÉFENSE

PV 395 PP 7

CAE 34, **CAC** 35

Réf +17, **Vig** +17, **Vol** +22 ; +4 contre les enchantements

Capacités défensives invisibilité naturelle ;

RD 10 magie ; **Immunité** feu ; **Résistances** son 20 ; **RM** 31

Faiblesse sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 10,50 m, escalade 6 m, nage 9 m ; nage dans la terre

Corps à corps tranchechien à quantum, +28 (13d6+22 S)

Attaques multiples tranchechien à quantum, +24

(13d6+22 S) et morsure, +24 (9d6+22 P)

Distance bazooka rafistolaser, +3 (4d12+20 F ; critique - combustion 1d8)

Espace 3 m ; **Allonge** 3 m (4,50 m avec morsure)

Capacités offensives souffle (ligne de 24 m, 5d8 A, Réf DD 27 1/2 dégâts, utilisable tous les 1d4 rounds)

Pouvoirs magiques (NLS 20)

À volonté— charme-personne (DD 24)

Sorts de technomancien connus (NLS 20)

6° (7/jour) — désintégration (DD 29), surtensions en chaîne (DD 29),

téléportation interplanétaire, vision lucide, vol

5° (7/jour) — absorption de chaleur (DD 28), contrôle des machines (DD 28), mur de force, surcharge synaptique (DD 28), télékinésie

4° (7/jour) — brume corrosive (DD 27), mur de feu, porte dimensionnelle, protocole d'apaisement, reconfiguration de la chair (DD 27), surcharge des systèmes (DD 27)

STATISTIQUES

For +2, **Dex** +9, **Con** +2, **Int** +12, **Sag** +2, **Cha** +6

Compétences Discrétion +39, Informatique +39, Ingénierie +34

Dons Enchaînement, Manœuvrabilité

Langues commun, gobelin

Autres capacités respiration aquatique

Équipement peau carbone à nanotubes, bazooka rafistolaser, tranchechien à quantum, cache de sorts, 1 000 crédits

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire ou culte (1 plus 20-30 gobelins de l'espace FP 3-4)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Souffle (Sur). Un monarque goblin de l'espace peut cracher une ligne d'acide caustique par une action simple.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER





UNIVERS

Starfinder est un jeu dont l'essence même repose sur l'exploration : découvrir de nouveaux mondes, rencontrer de nouvelles cultures jusqu'alors inconnues et étendre les limites de l'univers connu. Mais afin de pouvoir explorer l'inconnu, il faut d'abord savoir d'où l'on vient. Bien que les règles de Starfinder puissent être utilisées pour vivre des aventures dans un très grand nombre d'univers de science fantasy, le chapitre suivant vous propose un aperçu de l'environnement par défaut défini pour le jeu. Quoi qu'il en soit, soyez certain d'une chose : avec plus de cent milliards d'étoiles dans la galaxie, il y aura toujours de nouvelles frontières à découvrir.

Dans Starfinder, les personnages joueurs sont censés débiter leurs aventures parmi les Mondes du Pacte, un système solaire densément peuplé ayant un poids économique et religieux significatif à l'échelle du multivers. Bien qu'il soit tout à fait possible de jouer à une campagne de Starfinder sans jamais visiter la moindre planète des Mondes du Pacte, ou en ignorant purement et simplement le background proposé pour utiliser les règles avec votre propre univers situé dans une lointaine galaxie, par défaut, on considère que la plupart des PJ sont originaires des Mondes du Pacte. Aussi, ce chapitre vous offre une présentation de cet environnement avec un aperçu de ses planètes, de ses religions, de ses factions mais aussi de ses dangers.

Cependant, dans une galaxie pleine de planètes habitées, pourquoi se focaliser sur les Mondes du Pacte ? Pour comprendre l'importance de ce système solaire en particulier, il faut tout d'abord comprendre les origines historiques de l'univers de Starfinder... ou, tout du moins, l'absence partielle de telles origines.

L'HISTOIRE

Dans Starfinder, l'Histoire a été fracturée. Où que vous alliez, que ce soit sur l'un des multiples mondes des mortels flottant dans l'espace ou dans l'un des étranges royaumes des divinités, vous découvrirez la même chose : les archives historiques ne remontent qu'à quelques siècles dans le passé avant de demeurer muettes ou d'être totalement contradictoires, fluctuant aléatoirement entre deux lectures, avant de redevenir de nouveau fiables pour les périodes les plus lointaines du passé, les âges sombres et obscurs des temps anciens. Qui plus est, cette absence d'éléments historiques ne se limite pas à quelques photographies rendues floues ou à quelques almanachs devenus indéchiffrables. L'histoire moderne débute avec des récits de mondes à travers le multivers ravagés par des émeutes quand leurs populations, prises de panique, ont soudainement perdu la mémoire ou que celle-ci est devenue totalement obscure. Alors que ces gens conservaient toutes les compétences, les connaissances et les liens sociaux acquis au cours de leur existence, il leur était difficile, voire impossible, de se rappeler des souvenirs précis. Une femme pouvait connaître un million de petits détails au sujet de son époux mais était incapable de savoir comment ils s'étaient connus et depuis combien de temps ils étaient mariés. Les nations oublièrent pourquoi elles étaient en guerre. Des anges perdirent la trace des péchés des impies. Tous les événements conservaient leur inertie mais sans le moindre contexte et sans la moindre raison.

Ravagées par le feu et la famine, certaines civilisations s'effondrèrent mais la plupart des sociétés, n'ayant pas d'autre choix, parvinrent à perdurer et à surmonter l'adversité. Elles essayèrent soit de ressusciter leurs traditions à partir des fragments peu fiables du passé, soit, libérées des entraves de leur histoire, elles profitèrent de cette amnésie pour tenter de se réinventer. Les espèces capables de se reproduire rapidement avaient un avantage puisque, pour leurs enfants, il était

naturel de naître dans un monde sans histoire récente. Les nouveaux souvenirs et les nouvelles archives historiques ne semblaient pas affectés et c'est tout ce qui importait. Petit à petit, l'ordre fut rétabli.

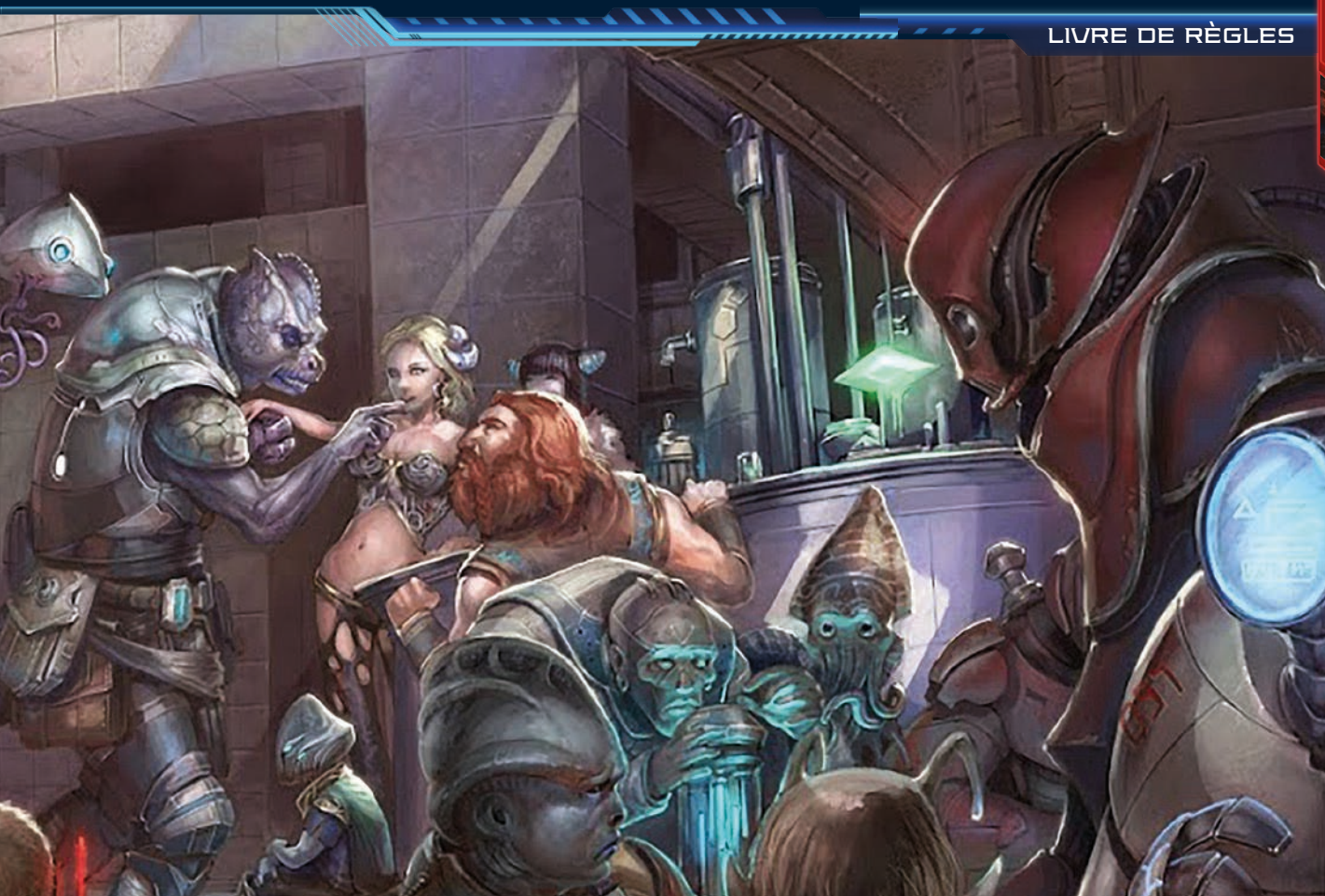
De nos jours, environ trois siècles après cet âge sombre qui est aujourd'hui appelé la Faille, dans la plupart des sociétés, on ne s'intéresse plus vraiment à ce cataclysme historique et il n'y a guère que les crypto-archéologues, les récupérateurs et les scientifiques qui tentent encore de redécouvrir et d'étudier les fabuleux artefacts des temps perdus. Pour tous les autres, l'important est de constituer une nouvelle histoire, de continuer à prospérer en étant tournés vers l'avenir.

Personne n'a jamais pu découvrir de manière certaine ce qui avait provoqué la Faille étant donné que même les divinités sont restées silencieuses (ou ignorantes) à ce sujet. Mais ce ne sont pas les théories qui manquent et, selon la plus populaire, la Faille serait une ondulation quantique provoquée par la découverte et l'utilisation de la technologie Drift, provoquant une déchirure dans la trame de l'Histoire qui se serait propagée dans le passé et mêlant peut-être même notre ligne temporelle à celle d'univers parallèles. D'autres affirment que la Faille fut provoquée par la magie, quelle qu'elle soit, responsable de la disparition de la planète Golarion (voir encadré page 425), une résonance magique dont l'onde de choc, gagnant de la puissance en se propageant vers le passé et l'avenir, a fini par briser la structure fondamentale du temps.

Ce que l'on sait, cependant, c'est que même si la Faille semble être un phénomène universel, dont on a pu estimer l'ampleur à plusieurs millénaires grâce à un mélange de datation par le carbone 14 et d'astrochronologie, ses limites sont géo-temporellement irrégulières. Alors que dans un système solaire donné on peut avoir des archives historiques remontant à 300 années dans le passé, sur des mondes dans d'autres régions de la galaxie, les archives peuvent remonter à 310 ou à 275 années. Certains érudits ont même découvert de rares « caches d'informations » datant de la Faille, où les récits semblent soudain cohérents pour une période ou un sujet donné. Pour une organisation comme celle des Explorateurs d'étoiles, localiser ces fragments et les mettre en corrélation avec d'anciennes archives antérieures à la Faille pourrait être le moyen de découvrir la clef permettant de comprendre le plus grand mystère de l'univers.

LES VOYAGES INTERSTELLAIRES

Quand l'Histoire reprit son cours après la Faille, de nombreuses civilisations constatèrent qu'elles maîtrisaient déjà le vol spatial et le commerce interplanétaire. Navires de l'éther vercites, nécronefs éoxiennes, bio-vaisseaux du vide bréthédiens et bien d'autres encore naviguaient dans le vide tandis que des portails magiques et des sorts de sauts dimensionnels permettaient de visiter d'autres mondes et d'y rencontrer ses homologues. Cependant, bien que le voyage spatial soit assez répandu, les colossales distances séparant les étoiles rendaient presque impossible tout périple en dehors d'un même système



solaire, ce qui demeurait l'apanage des lanceurs de sorts capables de se déplacer entre les plans d'existence ou des téméraires explorateurs capables de vivre très longtemps.

L'ascension de Triune changea tout ça. Bien que le système solaire ait toujours abrité des divinités liées aux machines, même durant les périodes antiques, elles étaient toujours restées relativement mineures. Et pourtant, exactement trois ans après la fin de la Faille dans le système de Golarion, une nouvelle déité se révéla : un réseau divin intégrant Époche, la divinité-machine d'Aballon ; Casandale, le dieu des androïdes ; et Brigh, la déesse mécanique. Se baptisant elle-même Triune, cette nouvelle conscience collective s'imposa en offrant aux mortels l'accès au Drift, une dimension hyper spatiale inconnue jusqu'alors, que l'on ne peut atteindre qu'en ayant recours à la technologie et qui permet de voyager facilement vers les étoiles les plus lointaines. Pour un coût relativement faible, les vaisseaux pouvaient désormais s'équiper d'un propulseur Drift leur permettant de se déplacer entre les systèmes stellaires (pour plus d'informations, reportez-vous page 290.)

Cette découverte provoqua une véritable ruée vers les nouvelles terres. Les aventuriers et les marginaux y virent l'opportunité de fonder de nouvelles colonies, les entreprises un moyen de s'emparer de nouvelles ressources et d'échapper à la législation, quant aux gouvernements, ils comptaient bien en profiter pour étendre leurs territoires. Cependant, aussi rapidement que cette ruée avait débuté, elle se heurta aux premières difficultés car bon nombre de ces « nouveaux mondes » étaient déjà habités ou abritaient d'étranges pathogènes dangereux pour la vie, tandis que dans l'immensité des ténèbres s'étirant entre les étoiles se terraient de vastes civilisations aussi incompréhensibles qu'agressives. Les Mondes du Pacte furent confrontés à de nouvelles races pacifiques ou guerrières, ce qui poussa leurs peuples, partageant de nombreuses valeurs communes, à s'unir pour se protéger mutuellement. Aujourd'hui, l'exploration spatiale demeure effrénée et lucrative pour les citoyens des Mondes du Pacte, mais elle regorge de dangers.

GOLARION L'ÉGARÉE

Le système solaire connu aujourd'hui sous le nom des Mondes du Pacte est habité depuis des millénaires et son Histoire remonte à plusieurs dizaines de milliers d'années avant la Faille. Bien que chaque planète de ce système puisse se targuer de sa propre éminence, la plupart des observateurs extérieurs sont d'accord pour dire que l'astre le plus important était sans doute Golarion, le troisième monde à partir du soleil.

Berceau présumé de l'humanité, des nains, des halfelins et de nombreuses autres espèces encore présentes dans le système, la caractéristique la plus remarquable de Golarion n'était pas ses grandes civilisations mais son importance théologique : en plus d'emprisonner en son cœur une sombre divinité de la destruction nommée Rovagug, Golarion abritait également un objet magique appelé la Pierre-Étoile qui permettait aux mortels d'accéder à la divinité. À un moment ou à un autre au cours de la Faille, cependant, ce monde a disparu. Les grands prêtres et les serviteurs du divin interrogèrent leurs déités pour savoir ce qui s'était passé et tous obtinrent la même réponse : Golarion existe toujours, ainsi que les descendants de ceux qui y vivaient quand elle a disparu, à l'abri dans un espace isolé que ni la science ni la magie ne permettent d'atteindre. À part ça, démons et divinités refusent de donner la moindre information supplémentaire, si tant est qu'ils sachent autre chose. La présence de la Station Absalom sur l'ancienne orbite de Golarion soulève bien d'autres questions. Est-elle une sorte de bateau de sauvetage ? S'agit-il d'une station spatiale fabriquée par Golarion, qui serait restée ici après la disparition de la planète ? Ou la station elle-même est-elle d'une manière ou d'une autre responsable de la disparition de la planète ? Quoi qu'il en soit, le mystère de Golarion est la principale raison pour laquelle nombreux sont ceux, qu'ils fassent partie des Mondes du Pacte ou non, qui évoquent ce système solaire sous le nom de « Système de Golarion ».

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

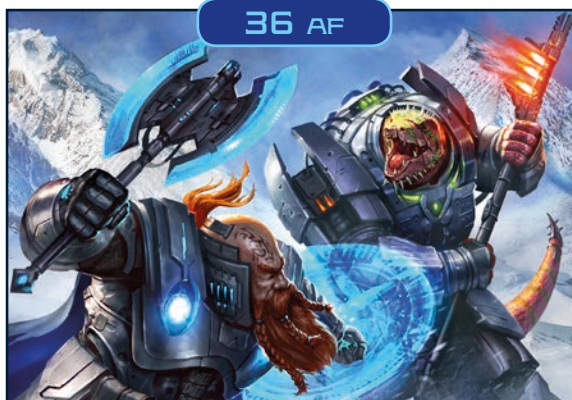
L'HÉRITAGE PATHFINDER

CHRONOLOGIE DES MONDES DU PACTE



3 AF

Les ingénieurs vercites construisent le premier propulseur Drift en se basant sur les directives fournies par le dieu machine Triune. Le *Dracosire du chaos*, commandé par l'androïde Aleksana Guryari, entreprend le premier voyage à travers le Drift et apporte la preuve que son navire a voyagé jusqu'à un lointain système solaire.



36 AF

Le Veskarium envahit le Système de Golarion. Les troupes ennemies atterrissent sur Triaxus et ravagent la cité des montagnes d'Alédra. Bien que l'alliance de plusieurs mondes permette de repousser les envahisseurs, la « Guerre silencieuse » qui s'ensuit provoque d'innombrables victimes et conduit à la signature du Pacte d'Absalom.

On accorde la pleine citoyenneté aux androïdes dans les Mondes du Pacte.

154 AF

Le vaisseau-monde kasathien pénètre dans l'espace des Mondes du Pacte.

240 AF

Les formiens et les lashuntas de Castrovel signent un accord de paix historique mettant ainsi un terme à des millénaires de conflit.

287 AF

223 AF

Découverte de l'Archipel ardent au cœur même du soleil.

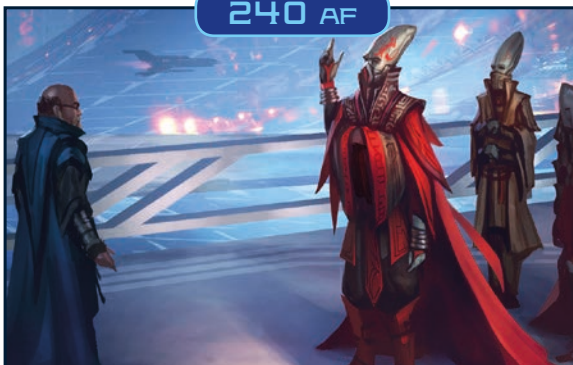
269 AF

Premier contact avec l'Empire stellaire azlant.

291 AF

L'Essaim attaque simultanément les Mondes du Pacte et le Veskarium qui décide de s'allier.

317 AF
Année actuelle.



240 AF

L'Idari arrive à destination et se place en orbite autour d'Akiton afin de se préparer à la coloniser. Une mission diplomatique dépêchée par le Conseil du Pacte, soutenue par l'ensemble de la flotte des Mondes du Pacte, convainc les kasathas de renoncer à leur entreprise. L'Idari se place sur une trajectoire orbitale autour du soleil, juste après la planète Vercès et demande officiellement à rejoindre les Mondes du Pacte.



291 AF

Après plus de 200 ans de conflit, la Guerre silencieuse entre les Mondes du Pacte et le Veskarium est interrompue quand l'Essaim envahit les deux systèmes. Afin de pouvoir survivre, les deux gouvernements s'accordent pour mettre un terme aux hostilités et pour travailler ensemble afin de faire cesser les destructions insensées de l'Essaim et de le repousser.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DOGS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LES MONDES DU PACTE

Tout comme un atome ne peut être brisé sans entraîner de très graves conséquences, nous courons un grand péril si nous permettons à notre système d'être divisé. Nous faire la guerre, c'est renoncer aux bénéfices de la coopération et nous exposer aux terreurs des confins de l'espace. Nous sommes tous les enfants de notre étoile nourricière. Bien que nos différences nous rendent forts et que nos rivalités intellectuelles nous poussent vers de nouveaux sommets, nous ne devons jamais permettre qu'elles nous divisent. Car si nous le faisons, nous sommes assurés de périr.

— Extrait de la préface du *Pacte d'Absalom*

LA FORMATION DU PACTE

Dans le système solaire habité le plus proche du leur, des explorateurs enthousiastes, venus du Système de Golarion, rencontrèrent la race reptilienne des vesks, démontrant ainsi la réalité d'éventuelles menaces extrasolaires. Ayant déjà conquis la totalité de leur propre système, les reptiles belliqueux voulaient poursuivre leur expansion mais, mystérieusement, ils n'avaient pas reçu le don du voyage interstellaire accordé par Triune. Quand les premiers explorateurs arrivèrent par le Drift, les vesks les reçurent très courtoisement juste le temps de comprendre cette technologie. Puis ils constituèrent rapidement une flotte de guerre qui avait pour objectif d'envahir leurs généreux voisins. À la suite de la désastreuse Bataille d'Aldéra, les planètes indépendantes du Système de Golarion comprirent toute l'étendue des dangers auxquels elles étaient confrontées et elles s'unirent pour constituer une défense commune ainsi qu'un gouvernement à l'échelle du système capable de contrer la menace des vesks. Cette coalition fut connue sous le nom des Mondes du Pacte.

Au cours des 250 années qui suivirent, chacun de ces deux systèmes demeura la plus grande menace pour l'autre. Disposant de forces militaires à peu près équivalentes, aucun des deux protagonistes ne voulait risquer un assaut massif et ils se contentèrent donc d'escarmouches sur des planètes hors de leur juridiction ou se livrèrent à des batailles spatiales limitées le long des cordons entre les deux systèmes. Cette Guerre Silencieuse s'acheva en 291 AF, quand une immense entité dévoreuse de mondes appelée l'Essaim attaqua simultanément les deux systèmes. Risquant d'être complètement envahis, le Veskarium, nom donné par les reptiliens à leur empire, et les Mondes du Pacte formèrent officiellement une alliance afin de repousser ensemble l'Essaim hors de leurs domaines respectifs. Cependant, bien que cette alliance ait mis un terme aux hostilités et ait encouragé le commerce entre les deux systèmes, leurs citoyens étaient parfaitement conscients que cette union était née de la nécessité et qu'elle pouvait donc voler en éclats à tout moment.

Fort heureusement pour les Mondes du Pacte, tous les extrasolaires rencontrés ne furent pas aussi hostiles. Les shirrens insectoïdes arrivèrent en 83 AF avec comme seule motivation leur bonne volonté. Ils s'intégrèrent rapidement au sein de la société des Mondes du Pacte. Les kasathas, qui firent leur apparition en 240 AF à bord de l'immense vaisseau-monde *Idari*, s'avèrent plus réticents à l'assimilation mais ils devinrent rapidement de précieux alliés. Bien que d'autres créatures intelligentes provenant d'autres mondes lointains arrivaient régulièrement, après un premier contact avec les explorateurs des Mondes du Pacte ou attirées par la puissante balise du Drift de la Station Absalom, l'incroyable diversité de formes de vie du système leur permettait de se fondre aisément parmi la population et de s'y installer tant qu'elles ne provoquaient pas trop de problèmes.

LES MONDES DU PACTE

Grâce à la Pierre-Étoile magique au cœur de la Station Absalom, qui agit comme une véritable balise pour tous les vaisseaux à travers la galaxie, les Mondes du Pacte constituent aujourd'hui un système où règne une activité commerciale constante, aussi bien à l'échelle interplanétaire qu'interstellaire, mais aussi où se livrent de multiples petits conflits culturels et économiques. En tant que principale plateforme pour lancer des expéditions dans le Vaste, il ne manque jamais de vaisseaux en quête d'explorateurs suffisamment braves pour affronter les ténèbres de l'espace dans l'espoir d'y trouver richesses et merveilles.

Le gouvernement

Le Pacte n'est pas vraiment constitué d'un seul gouvernement à l'échelle du système mais plutôt d'une association de mondes indépendants liés par un traité pour travailler ensemble et reconnaître leurs souverainetés respectives. Bien que, techniquement, ses attributions se limitent à faciliter le commerce entre les mondes, à faire respecter la loi interplanétaire et à assurer une défense mutuelle, au cours des derniers siècles, le gouvernement a graduellement élargi ses prérogatives.

Le Pacte, parfois appelé le Pacte d'Absalom, fut proposé pour la première fois en 41 AF en réponse à l'agression croissante des vesks menaçant l'ensemble du système. Admettant qu'il était impossible qu'un monde seul puisse résister à la puissance combinée du Veskarium, une coalition d'officiels de la Station Absalom, de Castrovel et de Vercès, proposa ce nouvel accord en s'inspirant en grande partie de l'Anneau des nations de Vercès, un système de gestion planétaire ayant fait ses preuves. À la grande surprise de la coalition, les premiers à ratifier l'accord ne furent pas, comme on pouvait s'y attendre, les autorités d'Aballon ou les représentants de la pacifique Bréthéda, mais les délégués d'Éox, ce monde de morts-vivants auquel personne ne faisait véritablement confiance. Soutenue par la puissance militaire des sages osseux et par la puissance financière et religieuse des églises d'Abadar et de Iomédae pour financer la campagne, la coalition se développa très rapidement et, en quelques années, l'ensemble du système passa sous la protection du nouveau gouvernement.

En tant que confédération d'états indépendants, le Pacte cherche généralement à garantir aux mondes signataires la plus large autonomie possible. À l'exception de l'obligation de respecter une courte liste de droits universels accordés à toutes les créatures intelligentes et une liste un peu plus longue pour les citoyens des Mondes du Pacte, le gouvernement laisse la gestion des problèmes législatifs et judiciaires aux autorités de chaque monde tant que cela ne se heurte pas aux intérêts d'autres planètes. Les principales forces de l'ordre du Pacte, les Intendants, poursuivent des missions aussi bien diplomatiques que policières, faisant de leur mieux pour régler les problèmes par la

négoce et pour préserver le fragile équilibre du système. Le Pacte est aussi très précis en ce qui concerne les limites de son autorité. En plus de respecter la souveraineté des gouvernements qui le constituent, il ne revendique aucune juridiction sur les mondes situés hors du système solaire, à moins qu'il ne s'agisse de colonies qui en ont fait la demande et qui bénéficient du statut de protectorats.

Les décisions gouvernementales prises par le Pacte sont entérinées par le Conseil du pacte qui est installé dans le Plénara, le vaste bâtiment sénatorial de la Station Absalom. Chaque monde du Pacte est représenté au conseil par un nombre de délégués proportionnel à sa population civilisée. Bien que la plupart des décisions soient tranchées par un vote direct du Conseil, les situations de blocage et les dossiers particulièrement importants sont transmis au Directorat, un comité restreint dont les cinq membres issus du Conseil sont élus tous les deux ans par ce même Conseil. Aucun monde ne peut avoir plus d'un représentant au Directorat même si le fait de faire reposer sur cinq planètes certaines décisions ayant un impact sur l'ensemble du système implique que le Plénara est le théâtre constant de tractations et d'alliances politiciennes, chaque monde usant de sa puissance et de son influence pour garantir ses propres intérêts. Le Directeur-Général des Intendants, un sixième membre du Directorat qui ne vote pas, est désigné de manière indépendante par les Intendants et joue un rôle de conseiller auprès des autres membres du comité restreint dont il exécute les directives.

Toutes les planètes et astres du système ne sont pas membres à part entière du Pacte. Les lunes sont généralement rattachées à la juridiction de leur planète, à l'exception de celles qui, comme Arkanen, sont parvenues à négocier une représentation indépendante. Certains mondes dont la civilisation est limitée, comme Aucturn, Liavara et le soleil, sont classifiés comme des protectorats ; bien que ces mondes ne bénéficient pas d'une pleine autonomie et ne peuvent prendre part aux votes, leurs représentants sont autorisés à s'exprimer aux réunions du conseil. Même si elle est l'union de nombreux petits mondes, la Diaspora s'est unie en une seule entité politique et, au cours des dernières années, un unique vaisseau, le vaisseau-monde kasathien *Idari*, a obtenu le statut de membre des Mondes du Pacte. De nombreuses nouvelles colonies au-delà du système solaire espèrent faire de même. Bien que les organisations religieuses et corporatistes ne puissent voter, et donc avoir une influence directe sur les décisions du conseil, la présence constante de leurs lobbyistes et de leurs conseillers garantit que leurs intérêts soient pris en compte.

La magie et la technologie

Les archives remontant à la période précédant la Faille démontrent qu'autrefois la plupart des mondes du système utilisaient presque exclusivement la magie pour les tâches les plus difficiles et les plus complexes. De nos jours, bien que la magie demeure une vocation respectée et un moyen d'accomplir de grands exploits, la technologie s'avère souvent plus pratique et plus économique pour régler les mêmes problèmes. Pourquoi passer des années à apprendre comment lancer un sort qui produit de la lumière quand vous pouvez acheter une lampe-torche pour quelques crédits ? Pourquoi payer un mage de combat pour projeter des éclairs sur vos ennemis alors que pour la même somme vous pouvez équiper toute une escouade de soldats de fusils laser ?

Cela ne veut pas pour autant dire que la technologie a remplacé la magie mais plutôt que ces deux aspects ont évolué en parallèle avec des inventeurs mêlant les deux et des entreprises choisissant l'outil le moins cher et le plus efficace pour un travail donné. En conséquence, la plupart des technologies reposent sur au moins un petit peu de magie, que ce soit pour son fonctionnement ou sa fabrication, et il n'est pas rare de voir des objets technologiques bénéficier d'améliorations magiques. Cette fusion, cependant, signifie que les technologies incorporant des éléments infimes de magie sont dotées de systèmes de secours garantissant qu'elles demeurent fonctionnelles même quand elles sont affectées par des effets de dissipation. En termes de jeu, cela signifie qu'à moins qu'un objet ne soit spécifiquement classifié comme magique ou comme une hybridation entre la magie et la technologie, il est considéré comme immunisé contre tous les effets d'anti-magie. De même, la prévalence d'une magie mineure dans le domaine technologique n'empêche pas les classes non magiques, comme celle de mécano, d'utiliser efficacement ce type d'objets tant qu'ils n'intègrent pas d'importantes modifications magiques.

Alors que dans un lointain passé la magie des Mondes du Pacte était subdivisée en nombreuses écoles différentes, de nos jours elle est considérée comme un groupe unique de phénomènes physiquement impossibles d'où qu'elle provienne ou quelle que soit la manière dont elle est manipulée. La distinction traditionnelle entre la magie « profane » et la magie « divine » a été abandonnée depuis longtemps. Bien que différents lanceurs de sorts puissent y avoir accès de manières très différentes, du piratage haute-technologie de la réalité à l'étude des objets occultes en passant par la canalisation de la puissance divine, ce ne sont que différents moyens d'atteindre les mêmes résultats.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



La communication

La communication dans les Mondes du Pacte est répartie en trois catégories : planétaire, intra-système et illimitée. Bien que certains puissants gouvernements et organisations fassent parfois usage de modes de communications surnaturels extrêmement coûteux et dangereux, en employant par exemple des anges ou des démons comme messagers, la plupart des citoyens des Mondes du Pacte sont limités à l'utilisation de la technologie pour leurs communications distantes.

Contrairement aux dispositifs de communication planétaire, les communicateurs intra-système et illimités sont bien trop encombrants pour être portés. Ils sont donc généralement intégrés à des vaisseaux spatiaux ou à des installations d'une taille similaire. Des individus ne disposant pas de communicateurs individuels peuvent généralement en louer pour envoyer des messages. Recevoir un message avec un dispositif intra-système ou illimité nécessite une balise Drift avec un transpondeur actif, ce qui implique que l'unité de réception émet sa localisation et son identification. Aussi, de nombreuses organisations criminelles ont recours à des « boîtes aux lettres virtuelles » ou à des relais du marché noir, utilisent des transpondeurs contrefaits ou, tout simplement, éteignent les leurs et opèrent sans. Ces transpondeurs sont standard sur tous les vaisseaux spatiaux et constituent leur principal moyen d'identification.

Planétaire

Les dispositifs de communication individuels sont des appareils très répandus et peu onéreux qui permettent de communiquer à l'échelle d'une planète ou entre vaisseaux en orbite d'un même monde. Suffisamment petits pour être transportés dans une poche, ils sont aussi automatiquement intégrés dans toutes les armures de niveau 1 ou de niveau supérieur. Bien que ces dispositifs soient suffisamment puissants pour transmettre n'importe où sur une planète, ils peuvent être neutralisés par des brouillages électromagnétiques ou bloqués par certaines matières ou méthodes, en fonction des choix du MJ. Des problèmes de cryptage rendent impossible l'utilisation de ces dispositifs pour contrôler directement des machines comme les drones ou les vaisseaux spatiaux. Bien que certains individus relient leurs communicateurs entre eux pour qu'ils servent de système radio privé toujours actif, la plupart des gens se contactent en indiquant leur nom ou leur code d'identification privé.

Intra-système

Étant donné les immenses distances considérées, la communication interplanétaire n'est pas instantanée et à cause du délai d'acheminement des émissions, une conversation s'apparente bien souvent à une correspondance. La meilleure technologie déployée actuellement utilise le réseau de balises Drift de Triune. Mystérieusement, les signaux émis, en rebondissant entre les balises, sont souvent transmis beaucoup plus rapidement que ce qui est physiquement possible mais le délai est totalement aléatoire. Tous les messages transmis à l'échelle du système solaire mettent 1d6-1 heures pour atteindre leur destination.

Illimitée

Comme pour les communications interplanétaires, les communications interstellaires dépendent des balises Drift. Les messages transmis de cette manière demeurent sous une forme fondamentalement épistolaire puisqu'il faut autant de temps pour parvenir à destination qu'il n'en faudrait pour se rendre sur place avec un vaisseau spatial... des jours ou des semaines (voir page 291). Aussi, les vaisseaux courriers et les missions diplomatiques demeurent toujours aussi populaires pour entreprendre des négociations ou pour transmettre des informations urgentes. Comme pour le déplacement Drift lui-même, même s'il n'y a théoriquement aucune portée maximale pour cette forme de communication, personne n'a jamais reçu de signal retour provenant d'au-delà des limites de la galaxie.

Les réseaux d'information

Le niveau d'intégration et de technologie en télécommunications de chaque planète est très variable mais chacune d'elles dispose au minimum d'une forme rudimentaire d'infosphère : un réseau planétaire d'informations numérisées. En raison de la nécessité de transmettre les informations grâce à des supports physiques, globalement, ces infosphères ne sont pas reliées entre elles. Si des mondes voisins peuvent partager certaines informations de base considérées comme vitales, le reste des données que l'on a jugé inutile de synchroniser peuvent s'avérer très différentes. Si ces infosphères sont souvent assez similaires au réseau internet tel qu'il existe sur Terre, renfermant des quantités presque infinies de données économiques et culturelles, tous les mondes majeurs du Pacte sont dotés d'encyclopédies de données de base que les vaisseaux peuvent télécharger afin d'aider leurs passagers dans leurs recherches quand ils n'ont pas accès à une infosphère. Pour plus d'informations sur les recherches s'appuyant sur des réseaux, reportez-vous à la page 133.

La mesure du temps

Dans un univers avec un nombre quasiment infini de mondes ayant chacun leur propre période de révolution et cycle de rotation, mesurer le temps peut s'avérer assez compliqué. Fort heureusement, une des premières décisions du Conseil du pacte en tant que gouvernement, a été d'instaurer un système de mesure universel afin d'éviter les confusions.

Quand, dans les règles de Starfinder (ou pour la plupart des citoyens des Mondes du Pacte), il est fait référence à une heure, un jour ou à une année, on utilise la mesure du Temps Universel du Pacte. Ainsi, une journée est constituée de 24 heures de soixante minutes chacune. En raison d'une anomalie astronomique, cette durée correspond au cycle des jours et des nuits de Castrovel et de Triaxus, ainsi qu'au rythme d'une journée à bord de la Station Absalom. D'où ce choix. La durée d'une année, 365 jours avec 52 semaines, est basée sur le temps mis par la Station Absalom à terminer sa rotation autour du soleil. Quand les gens veulent faire référence au cycle de rotation et à l'orbite d'une planète précise, ils utilisent généralement des expressions comme « jour local » ou « année locale » (pour faciliter les choses, cela signifie que toutes les règles du jeu faisant référence à une unité de temps se basent sur les mesures terrestres.)

Dans les archives de l'histoire moderne, les années sont suivies de l'acronyme AF, qui signifie « Après la Faille », et qui correspond au nombre d'années écoulées depuis la fin de ce phénomène dans les Mondes du Pacte, date à partir de laquelle on a pu de nouveau se fier à la mémoire et à l'Histoire. Les dates des événements qui se sont déroulés avant le début de la Faille sont suivies de l'acronyme PF (« Pré-Faille ») qui indique combien d'années avant ce phénomène s'est produit tel ou tel événement. Une date comme 300 PF indique qu'un événement s'est déroulé 300 ans avant le début de la Faille. Sur certains mondes, cependant, certains érudits utilisent toujours le calendrier local préexistant pour les événements précédant la Faille. Ceux qui effectuent des recherches sur les civilisations de Golarion, par exemple, découvrent parfois des documents faisant référence à des dates en AR ou « calendrier absalonien ratifié », une mesure du temps qui a sans doute été utilisée pendant presque 5 millénaires à partir de l'ascension d'Aroden, une divinité de l'humanité aujourd'hui morte et oubliée. Estimer des dates pour des événements s'étant produits au cours de la Faille est extrêmement hasardeux et ceux qui affirment le faire mesurent généralement le temps à partir soit du début de la Faille, soit de sa fin et donnent une vague estimation telle que « environ 500 ans après le début de la Faille ».

La vie quotidienne et la culture

Les Mondes du Pacte, de par leur nature, regroupent un véritable méli-mélo de cultures aux valeurs et traditions différentes et il est

donc bien difficile d'identifier des tendances générales. Cependant, on peut tout de même souligner quelques traits que l'on peut qualifier de « typiques » chez les habitants des Mondes du Pacte.

Bien que certains endroits du système, principalement des régions de Vercès et d'Aballon, sont proches d'atteindre une économie de l'abondance, la plupart des citoyens des Mondes du Pacte doivent travailler pour vivre. Le capitalisme domine largement les échanges interplanétaires et entre individus (une situation préservée en partie par l'influence de l'église d'Abadar) et, inévitablement, les riches dominent les pauvres qui, à leur tour, font tout ce qu'ils peuvent pour devenir riches. Les conditions de vie pour ceux qui se trouvent en bas de l'échelle sociale varient grandement. Sur la Station Absalom, le gouvernement s'assure qu'aucun être intelligent ne souffre de la faim mais sur des mondes plus rudes comme Apostae, les autorités ne voient aucun inconvénient à autoriser une pratique qui n'est rien d'autre qu'une sorte d'esclavagisme sans en porter le nom. Bien que dans Starfinder, l'accent soit mis sur les explorateurs courageux, les audacieux agents des sociétés ou les gardiens de la loi, la plupart des individus ont des métiers tout à fait conventionnels, qu'il s'agisse de nourrir la population en travaillant dans des fermes hydroponiques, de transporter des marchandises entre les mondes, de gérer des restaurants ou des commerces ou d'exercer un de ces milliers d'autres métiers du quotidien. Pour plus d'informations sur l'économie des Mondes du Pacte, reportez-vous à la section consacrée à la monnaie page 166.

Socialement, la plupart des habitants des Mondes du Pacte ont tendance à être plutôt tolérants, car il est assez difficile d'imposer certaines pratiques culturelles avec un gouvernement et un voisinage qui réunissent une douzaine de races issues de 50 cultures différentes. Si les gens ont tendance à réserver leurs préjugés à ceux qui leur ressemblent ou aux êtres les plus étranges qu'ils ne parviennent pas à comprendre, la plupart comprennent que tenter d'imposer aux autres ses propres valeurs n'a pour seul résultat que de les priver de profitables opportunités. Comme le dit un vieux dicton, il est préférable de laisser les étrangers être des étrangers mais surtout, d'éventuels clients. Cela signifie que même des individus qui s'intègrent mal dans la civilisation qui les a vus naître peuvent facilement être acceptés en allant voir ailleurs, ce qui contribue au brassage constant de la population à l'échelle du système. Et même dans des colonies mono-culturelles, le simple fait d'être exposé au très large éventail de races différentes et de manières de vivre a considérablement réduit l'impact des différences, qu'elles soient ethniques, sexuelles ou d'un autre ordre. Qui se soucie de la couleur de peau ou du type de vie marital de ses voisins quand ceux qui habitent juste au-dessus sont des méduses géantes et intelligentes qui produisent de nouvelles entités agrégées à chaque fois que vous leur demandez de mettre en sourdine leur musique de pop-cétacéenne ?

Au sein des Mondes du Pacte, la religion est un des principaux vecteurs culturels d'unification. Puisque tout le monde, enfin presque tout le monde, finit par mourir et que vénérer une divinité peut aider à déterminer le destin de votre âme éternelle dans les plans Extérieurs, les choix religieux ont une importance à la fois pratique et sociale. Les Mondes du Pacte abritent une foule de divinités différentes, dont les congrégations vivent globalement en harmonie. Pour plus d'informations sur les plus importantes, reportez-vous à la page 482.

Les arts et les divertissements changent constamment dans les Mondes du Pacte avec des modes apparaissant aussi rapidement qu'elles ne disparaissent. Pour le moment, la shumka rythmique akitonienne et le rock envoûtant d'Absalom rencontrent un grand succès sur la scène populaire tandis que dans les night-clubs plus prestigieux on interprète de délicates ballades éthérées vercites ou des euphonies abaloniennes, une musique produite par des systèmes informatiques avancés afin de stimuler directement le système auditif pour une parfaite expérience acoustique. La haute couture reste dominée par les styles élégants issus de Kalo-Mahoï, le look de punk éternel trash-glamour

LES JOURS ET LES MOIS

Tandis que les jours de la semaine sont simplement numérotés en fonction de leur position, les 12 mois de l'année en Temps Universel du Pacte sont traditionnels et on pense qu'ils remontent à l'époque de Golarion l'Égarée, nommés ainsi en l'honneur de divinités aussi bien actuelles qu'anciennes.

LES JOURS DE LA SEMAINE

JOURS STANDARDS DU PACTE

Jourun
Jourdeux
Jourtrois
Jourquatre
Journinq
Joursix
Joursept

CORRESPONDANCE TERRESTRE

Lundi
Mardi
Mercredi
Jeudi
Vendredi
Samedi
Dimanche

LES MOIS

MOIS STANDARDS DU PACTE

Abadius
Calistril
Pharaste
Gozran
Desnus
Sarénith
Érastus
Arodus
Rova
Lamashan
Neth
Kuthona

CORRESPONDANCE TERRESTRE

Janvier
Février
Mars
Avril
Mai
Juin
Juillet
Août
Septembre
Octobre
Novembre
Décembre

du Pic de la Station Absalom et par l'austérité gothique d'Apostae. Les sports comme le brutaris, la lance stellaire ou la course de vaisseaux sont toujours aussi populaires mais la plupart des gens s'adonnent aux jeux de salon en réalité virtuelle ou regardent des émissions vidéo ou holographiques. Parmi ces dernières, les plus populaires sont sans surprise les programmes-réalités sanglants diffusés par Éox, constamment décriés par les censeurs mais qui ne franchissent jamais la limite de la légalité. Récemment, les livres ordinaires ont même connu un regain de popularité, en partie grâce à la star des holos lashuntienne, Cashisa Nox, qui a déclaré avoir une nette préférence pour les compagnons cultivés.

Informations sur les planètes

Dans les pages suivantes, vous trouverez un aperçu général de 14 des Mondes du Pacte les plus importants du système. Bien que cela ne représente pas toute l'étendue de la zone d'influence du Pacte, ou même tous les mondes reconnus par cette alliance, ce sont les sites les plus influents du Système de Golarion. Pour chaque corps céleste mentionné, vous trouverez des caractéristiques comme son diamètre, sa masse, sa gravité, etc. Comme les valeurs absolues ne signifient pas grand-chose pour la plupart des gens, les caractéristiques physiques et la composition atmosphérique sont exprimées par rapport à Golarion l'Égarée (qui est identique en tous points à la Terre). Bien que cela puisse paraître complexe pour des savants de tout exprimer en se basant sur des standards qui ne sont plus accessibles, le choix de Golarion est en fait politique puisque cela permet au Conseil du Pacte de ne pas privilégier un monde par rapport à un autre en le prenant comme référence.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LES MONDES DU PACTE

APC

LA DIASPORA

STATION ABSALOM

IDARI

ABALLON

AKITON

CASTROVEL

VERCES

OSTAE

LIAVARA

AUCTURN

ÉOX

BRÉTHÉDA

TRIAXUS

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

LE SOLEIL

La Mère enflammée

Diamètre : $\times 100$ Masse : $\times 280\,000$ Gravité : $\times 28$

Atmosphère : aucune

Jour : — ; Année : —

Bien que l'étoile mère des Mondes du Pacte porte un nom différent dans chacune des lointaines civilisations qui peuvent l'observer à travers un télescope, au sein de son propre système on l'appelle généralement le soleil ou, parfois, Mataras (qui signifie, en lashunta, « Mère enflammée »). Comme la plupart des étoiles, le soleil est un astre inhospitalier où règnent des températures incroyablement élevées et une pression capable de broyer un vaisseau spatial ordinaire comme un fruit trop mûr. Au cœur du soleil, les énergies massives qu'il libère parviennent à déchirer le tissu même de la réalité vers le plan de l'Énergie Positive et vers celui du Feu, donnant naissance à des élémentaires de feu semblables à des baleines, des limons de plasma bouillonnant qui parviennent jusqu'à la photosphère, ainsi qu'à certains éfrits, salamandres et autres créatures intelligentes vivant dans les flammes et qui peuvent supporter la pression et la chaleur incommensurables du soleil.

Bien que les habitants des Mondes du Pacte évitent généralement le soleil, ce dernier attire tout de même quelques humanoïdes ordinaires qui viennent s'y établir ; parmi ceux-ci, les membres de l'église de Sarenrae, en tant que fidèles de la déesse du soleil, sont de loin les plus nombreux. Il y a environ un siècle, les érudits de Sarenrae à bord de la station en orbite autour du soleil ont découvert une anomalie : la présence inexplicable de plusieurs cités-bulles désertes, reliées entre elles par magie et flottant sans

être consumées dans l'océan de feu du soleil. Qui plus est, en s'approchant, les Sarénites ont découvert un tunnel magique s'ouvrant par miracle dans le feu du soleil leur permettant ainsi d'approcher de ces cités sans être anéantis. Bien que l'on ignore qui les a construites, comment elles ont pu être édifiées et pourquoi elles ont été abandonnées, des mystères que tentent désespérément de percer les ingénieurs et les érudits, l'Archipel ardent est rapidement devenu la colonie la plus sacrée de l'église.

De nos jours, la Cathédrale de la Radiance de la sphère centrale attire des fidèles et des scientifiques venus de toutes les planètes du système. Les étincelants écumeurs solaires sarénites utilisent des voiles solaires pour s'approcher dangereusement de la couronne de l'astre, entretenant les centrales orbitales qui emmagasinent l'énergie du soleil ou stockent par magie le feu nucléaire afin de le revendre. Sur des orbites légèrement moins dangereuses, les équipages de diverses entreprises pilotent des vaisseaux cargos robotisés, pleins d'algues génétiquement cultivées pour absorber la même énergie grâce à des techniques avancées de photosynthèse. Les compagnies exploitent également des centrales robotisées alimentées par le soleil et des « jungles en boîte » dans lesquelles des plantes modifiées extrudent des produits chimiques rares et complexes. Ces dernières installations sont assez controversées car la magie et l'ingénierie génétique extrêmes utilisées pour faire muter des





PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

plantes ordinaires peuvent parfois déformer les organismes au-delà de ce qu'avaient initialement prévu leurs créateurs. Deux fois au cours de l'année dernière, plusieurs jungles en boîte gérées par NatuReal Compounds Ltd. sont devenues incontrôlables et sauvages avec des créatures végétales intelligentes errant dans les coursives pour y dévorer l'équipage. Fort heureusement, la plupart des opérateurs de ces jungles en boîte ont tiré les leçons (en partie) de ce scandale et ont entièrement automatisé leurs installations. Il leur faut cependant toujours engager discrètement des mercenaires pour accompagner leurs techniciens à chaque fois qu'une de leurs jungles en boîte ne répond plus.

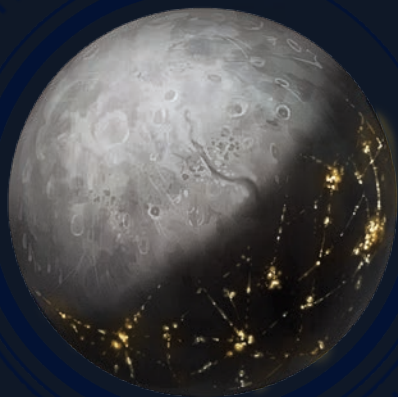
En plus des visiteurs issus des Mondes du Pacte, des délégations commerciales du plan du Feu ont régulièrement recours à l'Archipel ardent pour rencontrer leurs contacts du plan Matériel. Ces dignitaires ont beaucoup à offrir mais ce qu'ils apportent de plus intéressant, ce sont sans doute les informations concernant d'étranges ruines et civilisations de créatures immunisées contre le feu, dont certaines sont même humanoïdes, existant dans les couches les plus basses du soleil, là où aucune autre race ne peut, pour l'instant, se rendre. Si l'on prend en considération l'âge apparemment très ancien des cités-bulles, ces informations poussent certains savants à se demander si le soleil ne pourrait pas renfermer certains indices concernant les premières races

ayant émergé dans le système et peut-être même les légendaires Premiers d'Aballon. De nombreuses organisations différentes surveillent discrètement la surface du soleil dans l'espoir d'établir un premier contact avec ces êtres solaires ou de découvrir de nouveaux artefacts remontant à la surface grâce à des convections stellaires. Cependant, si ces soi-disant « civilisations des profondeurs » ont réellement engendré les différentes races des Mondes du Pacte, pourquoi refusent-elles de répondre aux messages et aux sondes blindées propulsées dans les profondeurs du soleil ? Et pourquoi les éfruits et les autres voyageurs élémentaires semblent-ils aussi effrayés de les évoquer ? Récemment, une théorie s'est répandue dans les cercles conspirationnistes de l'infosphère des cités-bulles : l'idée selon laquelle l'énergie est telle au cœur du soleil que le temps lui-même se déforme et que les civilisations des profondeurs solaires ne viendraient pas du passé mais du futur.

Bien qu'officiellement le soleil appartienne à tous les Mondes du Pacte, l'Archipel ardent est considéré comme un protectorat indépendant et on a accordé à ses citoyens le droit de se gouverner eux-mêmes. Bien que les cités-bulles soient très proches de former des théocraties, en raison de la forte présence sarénite, chacune d'elles a une atmosphère unique, allant de la très religieuse Auberive aux sociétés plus corporatistes de Bordeflamme ou de Stellacuna et ses laboratoires scientifiques.

ABALLON

La Forge



Diamètre : $\times 1/3$

Masse : $\times 1/27$

Gravité : $\times 1/3$

Atmosphère : ténue

Jour : 12 heures ; **Année :** 90 jours

Plus proche planète du soleil, Aballon est un monde morne de cratères poussiéreux, de déserts gris et de montagnes aux arêtes tranchantes. Le peu d'atmosphère que la gravité de la planète permet de maintenir est soufflé par le vent solaire, laissant un paysage silencieux de roches et de métaux lourds chauffés à blanc en plein soleil et recouverts de glace dans la pénombre, une terre hostile à toute forme de vie biologique, excepté les plus résistantes.

Fort heureusement, la plupart des formes de vie d'Aballon ne sont pas biologiques. Des milliers d'années avant la Faille ou même le premier vol spatial, une mystérieuse race appelée les Premiers atterrit sur Aballon. En utilisant les métaux abondants et l'énergie solaire, ces êtres créèrent pour les servir une immense armée de machines, allant de simples drones à des unités de contrôle hyper-intelligentes, et les mirent au travail pour exploiter les ressources de la planète.

Puis les Premiers repartirent. Au cours des millénaires qui suivirent, les machines se modernisèrent seules, se répandirent et évoluèrent jusqu'à former un écosystème artificiel complet et diversifié, allant du simple robot ouvrier et du drone prédateur autonome qui s'en repaît jusqu'aux machines conscientes et intelligentes qui ont établi une vaste société. Ces dernières, appelées collectivement



les anacites, ont des formes extrêmement variées en fonction des tâches qui leur sont assignées bien qu'elles aient tendance à privilégier des corps argentés d'arthropodes qu'elles ont pris l'habitude, ces dernières années, de peindre de différentes couleurs ou de décorer de schémas abstraits pour aider les êtres organiques à les identifier.

Culturellement, les anacites aballoniens se répartissent en deux groupes idéologiques. Les membres du premier, Ceux-qui-attendent, continuent de se moderniser et emmagasinent des richesses et des ressources dans la croyance que les Premiers finiront par revenir et qu'Aballon doit être prête quand cela arrivera. Ceux-qui-deviennent, d'un autre côté, croient que leur destinée est de succéder aux Premiers et de coloniser eux-mêmes de nouveaux mondes en envoyant leurs vaisseaux d'ensemencement vers les étoiles. Les deux groupes disposent d'un pouvoir économique considérable en raison de l'importante quantité de minerais rares qu'ils extraient des Tranchées de minuit ainsi que par l'intermédiaire des sociétés technologiques dirigées par les anacites, telles que Automatrix Robotics, spécialisée dans la conception d'IA non conscientes pour les vaisseaux spatiaux et dans la fabrication de robots utilitaires qu'elle vend aux autres Mondes du Pacte. Régulièrement, les deux groupes engagent



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

également des aventuriers venus d'autres mondes pour organiser des expéditions dans les neuf anciennes cités des Premiers, des villes constituées de fines tours étincelantes, mais qui se détériorent, dans l'espoir d'y découvrir des indices quant à l'identité de leurs créateurs et pour comprendre quel était leur objectif final.

Au fil des âges, la civilisation des anacites a évolué d'un simple réseau d'usines automatisées produisant des machines pour devenir un vaste complexe mondial de cités encore plus colossales que celles des Premiers. Souvent perturbantes pour les créatures biologiques, la structure de ces cités est parfaitement logique et efficace avec ses tours flottantes, ses tunnels d'accès dépourvus de lumière et ses robots d'entretien volants. Bon nombre d'entre elles disposent d'installations dotées d'une atmosphère pour les habitants et visiteurs biologiques. Bien que la planète perde régulièrement sa fine atmosphère, ces complexes la régénèrent et sont souvent spécialisés dans la production « d'air lourd » ou de magnétosphères artificielles qui maintiennent une pression atmosphérique confortable, dans et autour des cités, pour les humanoïdes des autres Mondes du Pacte.

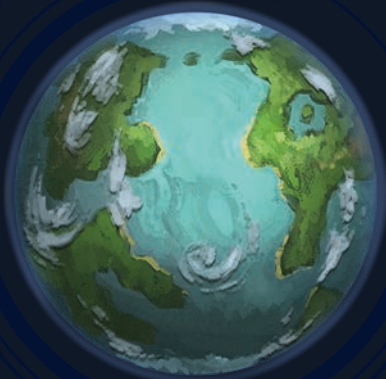
La plus grande ville anacite, Ardeur, est célèbre dans tout le système solaire pour être le siège du Tribunal des machines, une assemblée de juges-robots, dotés d'une infaillible logique, qui arbitre les

conflits entre les habitants, assiste le réseau d'IA connu sous le nom de Réseau Lucide gouvernant la planète, et maintient la paix entre les différentes factions d'Aballon. Malgré les objections des autres gouvernements planétaires et même du Conseil du pacte, le Tribunal des machines offre la possibilité aux androïdes et à toutes les autres entités mécaniques de tout le système, le droit d'être jugés devant cette cour, même pour des crimes commis sur d'autres mondes et sans crainte d'être extradés. Les verdicts sont toujours justes et la possibilité que les faits soient examinés dans les moindres détails sans aucune forme de discrimination fait d'Ardeur une sorte de havre pour tous les êtres artificiels. Aussi, de nombreux androïdes vivent dans ces quartiers pour répondre aux besoins des créatures biologiques.

Ardeur est aussi un lieu saint très important de l'église de Triune. C'est ici que les anacites ont créé et entretiennent encore le réseau neural du même nom, de la taille d'une ville et qui a donné naissance à Époche, un des trois aspects du dieu machine. Les trois sphères géodésiques entremêlées de la Cathédrale de l'Unification au cœur de la cité se dressent au-dessus d'une immense usine souterraine (interdite d'accès) qui fabrique des balises Drift que les prêtres dispersent dans l'ensemble de la galaxie.

CASTROVEL

La Sauvage

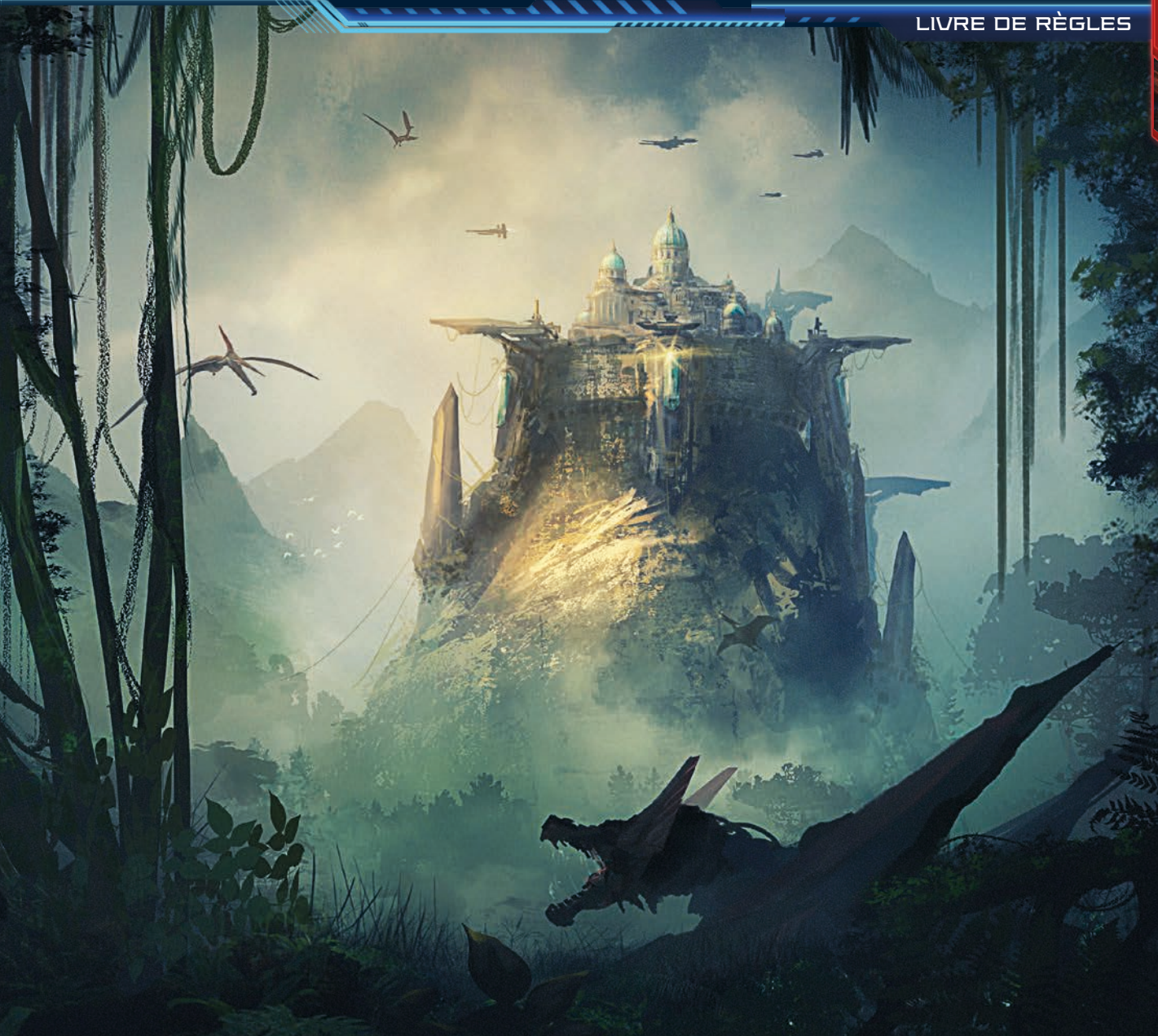
**Diamètre :** × 1**Masse :** × 1**Gravité :** × 1**Atmosphère :** normale**Jour :** 1 jour ; **Année :** 1/2 année

Chaudes, humides et agitées par de puissantes tempêtes et marées, les jungles et les marais de Castrovel abondent d'une vie étonnamment variée et robuste, allant des énormes sauriens bestiaux aux tempêtes de moisissures capables de dévorer des colonies entières. Des nombreuses races intelligentes qui peuplent ce monde fertile, la plus importante est celle des lashuntas, suivie de près par les elfes et les formiens, qui ont établi trois civilisations étroitement liées et cosmopolites grâce à un réseau d'anciens portails de téléportation appelé l'aïudara.

Traditionnellement les lashuntas de Castrovel sont organisés en cités-états indépendantes avec des régimes politiques variés, les matriarchies démocratiques étant les plus répandues. À l'époque moderne, cependant, la gestion locale des plus petites cités s'efface souvent devant les préoccupations des grandes compagnies avec des sociétés régionales ou interplanétaires soudoyant les officiels ou établissant leurs propres sites indépendants. Bien que ces liens économiques impliquent que le nationalisme lashunta ne soit plus à l'origine de guerres ouvertes, les habitants craignent de plus en plus les conséquences de l'espionnage industriel rampant et de l'influence corporatiste sur la politique publique.



Parmi les cités-états encore capables de rivaliser avec la puissance des entreprises, la plus notable est Qabarat, le Joyau étincelant de l'océan occidental, qui abrite le plus grand spatioport de la planète. Depuis la Triple Demeure de la cité, Dame Morana Kesh et son premier consort, Grantaéus, usent de toute leur influence pour éviter que leur planète ne devienne le théâtre des manigances corporatistes. Les nombreuses universités de la ville, renommées pour leurs immenses archives de l'époque précédant la Faille, sont également réputées pour leur influence et leurs ressources ; elles forment certains des meilleurs explorateurs, chercheurs et navigateurs du système. Du point de vue architectural, la ville est une véritable œuvre d'art avec ses anciens murs brillants constitués de coquilles broyées, se mêlant naturellement avec les constructions plus modernes. Cette atmosphère intemporelle, en connexion avec la longue histoire de la planète, est la fierté de nombreux habitants qui exultent en entendant les soldats s'entraîner sur les Sites de bataille, les érudits débattre aimablement sur les marches des universités ou les rugissements et les sifflements des atterrissages des vaisseaux spatiaux qui ont largement remplacé les bateaux à Dernière Escalpe. Bien que la plupart des visiteurs débarquent au port de Qabarat, de nombreux portails dans la cité la relient à d'autres importants sites lashuntas, comme l'isolée Mesa de



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

Laubu, Koména dans les Éclats Flottants, Jabask l'Intègre ou bien encore Candarès avec ses cascades sans fin et ses dangereuses excavations de corpscium à flanc de falaise.

Bien que les insectoïdes formiens aient affronté les lashuntas pendant des millénaires, la création du Pacte et les discrètes négociations de paix entreprises par les shirrens ont permis, il y a à peine trente ans, de mettre fin aux hostilités. Aujourd'hui, les ruches formiennes connues sous le nom de Colonies coopèrent pour cultiver les terres et pour commercer avec les autres races. Chaque reine d'une ruche paie un tribut à la Reine suprême, une entité purement philosophique établie au cours du Congrès des reines. Chacune des plus grandes ruches souterraines formiennes peut s'étendre sur des kilomètres, faisant parfois saillie en collines artificielles alvéolées qui en font des endroits très perturbants à visiter (et historiquement impossibles à conquérir).

Un peu rebutés par cette nouvelle ère de paix, qu'ils n'apprécient guère, les elfes de Sovyrian demeurent des traditionalistes xénophobes qui ne commercent avec les étrangers que lorsque cela est nécessaire. Les représentants des autres races sont rarement autorisés à s'installer de manière permanente sur le continent des elfes et il leur est normalement interdit de pénétrer à El, la capitale parcourue de canaux de Sovyrian, dirigée par de Grandes Maisons. Cette règle est cependant

fréquemment violée par la propre élite dirigeante de la ville qui engage régulièrement des étrangers pour des missions secrètes et spécialisées.

Les nouveaux venus habitués à la technologie dernier cri des lashuntas sont souvent étonnés par l'abondance d'immenses étendues sauvages sur Castrovel mais pour la plupart des habitants de la planète, ces vastes réserves naturelles sont le symbole de la grandeur de leur civilisation. À leurs yeux, la conservation de ces espaces sauvages est fondamentale pour développer les connaissances et permettre à cette même évolution à laquelle ils doivent leur conscience de continuer à inspirer les autres espèces. De plus, pour le bien de tous, les abondantes ressources naturelles de la planète doivent être exploitées de manière durable. Aussi, les industries lourdes les plus polluantes et les principaux chantiers d'assemblage de vaisseaux spatiaux de la planète sont situés sur Élindrae, la lune dénuée d'atmosphère de Castrovel. Naturellement, différentes espèces dangereuses de la mégafaune, des anguilles des montagnes aux yeux à facettes ou pèlerins des airs au bec empoisonné, attaquent régulièrement les zones peuplées de Castrovel, ce qui conduit à l'incinération « accidentelle » de certaines étendues naturelles protégées dans les régions rurales. Cependant, la forte présence de Xéno-protecteurs évite que ce genre d'activité ne se généralise.

STATION ABSALOM

Le Nexus



Diamètre : 8 kilomètres

Masse : inférieure à $\times 1/100$

Gravité : $\times 1$ (artificielle)

Atmosphère : normale

Jour : 1 jour (artificiel) ; **Année :** 1 an

Sur l'orbite précédemment occupée par Golarion, la Station Absalom est le principal foyer de l'humanité et le cœur incontesté aussi bien du commerce interstellaire que du gouvernement des Mondes du Pacte. C'est d'ici que le Conseil du Pacte et ses légions de délégués issus de tous les mondes reconnus en son sein supervisent la fragile alliance maintenant l'harmonie dans le système tout en régulant les revendications concernant les mondes nouvellement découverts. On y trouve aussi le quartier général des officiers de la force de sécurité interplanétaire appelés les Intendants, le bureau central d'AbadarCorp (tout du moins sur le plan Matériel), les Archives des explorateurs de la galaxie, les Explorateurs d'étoiles, et bien d'autres choses encore. Cependant, l'élément le plus important de cette station spatiale n'est pas sa magnifique et mystérieuse architecture, ni sa multitude d'habitants, mais l'étrange artefact jalousement gardé et protégé en son cœur : la légendaire Pierre-Étoile. Pour des raisons qui échappent même aux prêtres de Triune, la Pierre-Étoile alimente non seulement la station mais elle agit également comme une balise hyperspatiale incroyablement puissante qui permet aux vaisseaux spatiaux de rapidement sauter dans ses environs, quelle que soit la distance qui les en sépare. Cela fait de la Station Absalom un point de relais naturel pour toute expédition revenant d'au-delà du système solaire.

Personne ne sait qui a bâti cette immense station spatiale ou même quand elle s'est placée sur l'orbite de Golarion, bien que son nom se rapporte à l'histoire pré-Faille de ce monde. La gravité artificielle génère un « bas » constant dans la plupart des bras et des vertigineuses tours de la station et, mis à part certains quartiers aménagés pour répondre aux besoins environnementaux d'habitants extraterrestres, la majeure partie des installations semble prévue pour le confort des êtres humains. Par ailleurs, il existe d'énormes différences de culture et de mode de vie entre les secteurs. Cela va des misérables baies d'ingénierie de l'Étincelle et des labyrinthes de réservoirs inondés des Flaques aux vastes et bruyants bars de l'Escale en passant par les élégantes enclaves corporatistes autonomes de la Tour d'Azur. En règle générale, les richesses affluent à partir des nombreux docks bourdonnant d'activité vers le centre et le grand dôme semblable à un parc connu sous le nom de l'Œil, quant aux masses opprimées, elles s'enfoncent dans les profondeurs de la station en empruntant le réseau labyrinthique d'accès encombrés de machines du Pic. Les gangs règnent sur les secteurs des classes inférieures, tels que la Ferraille, Bienbas et la Tuyauterie. Cependant, la timide alliance formée par ces quartiers étend son influence jusqu'aux plus hauts niveaux du gouvernement, par l'intermédiaire de la Guilde des Syndics, l'instance législative qui





PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

s'assure que chaque secteur ait son mot à dire dans la politique de la station et désigne son Premier Exécutif (ou Primex).

En plus de la plateforme en elle-même, la Station Absalom est envahie d'un essaim permanent et constamment changeant de vaisseaux spatiaux situés hors des docks. Certains ne sont que de passage tandis que d'autres sont toujours là. Ces derniers sont connus collectivement sous le nom, un peu moqueur, d'Armada bien que la plupart ne soient pas des bâtiments militaires. Absalom n'a d'ailleurs qu'une petite flotte de sécurité et sa protection repose essentiellement sur les Intendants et les solides dispositifs de défense intégrés à la station. L'Armada, en fait, est composée de vaisseaux dont les propriétaires profitent des avantages de se trouver proches de la Station Absalom tout en n'étant pas astreints aux lois qui la régissent à l'exception des plus basiques. Le gouvernement généralement permissif d'Absalom le permet puisque le volume des échanges commerciaux qui passe par ses coursives est tel que des taxes minimales suffisent à maintenir sa prospérité.

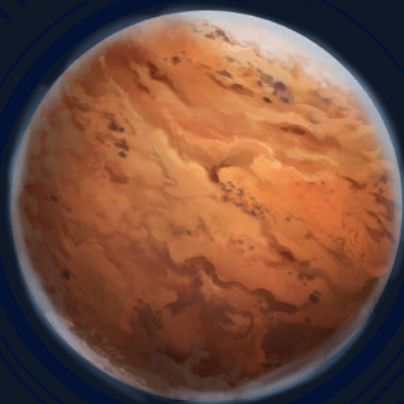
Cela ne veut pas pour autant dire que tout se passe bien à bord de la station. Avec autant d'intérêts divergents dans et autour de la plateforme, Absalom flirte en permanence avec le chaos. Des agences de sécurité privées livrent dans l'ombre une véritable guerre aux gangs et aux cultes de fanatiques, des ambassadeurs extraterrestres négocient des accords

commerciaux extrêmement sensibles et des explorateurs n'hésitent pas à se tirer dessus pour revendiquer la découverte de nouveaux mondes. Récemment, le mouvement Force Absalom est une des factions les plus dangereuses qui ait fait son apparition. Ce groupe estime que la Pierre-Étoile est la propriété exclusive des races originaires de Golarion, une compensation pour avoir perdu leur monde. Aussi, les autres races ne devraient pas avoir le droit d'utiliser la station comme point de passage ou être lourdement taxées pour le faire. Bien que la branche politique de ce mouvement condamne officiellement le terrorisme xénophobe de ses éléments les plus extrêmes, son influence de plus en plus croissante est une sérieuse menace pour un gouvernement basé sur la coopération interplanétaire.

Bien que le commerce, la politique et une atmosphère cosmopolite soient trois des facteurs les plus attrayants de la Station Absalom, ce ne sont pas les seuls. L'Arcanarium forme certains des meilleurs technomanciens du système solaire tandis que le célèbre Cosmonastère de la station enseigne l'art des solariens. Les organisations religieuses sont toujours en quête de convertis, l'Agence Regard engage des enquêteurs dotés de dons psychiques, la société des Explorateurs d'étoiles lance des expéditions vers l'inconnu et bien d'autres choses encore. Cette activité permanente fait de la Station Absalom un lieu d'opportunité, un endroit où n'importe qui peut avoir la chance de changer de vie.

AKITON

Le Champ de bataille



Diamètre : $\times 1/2$

Masse : $\times 1/12$

Gravité : $\times 1/3$

Atmosphère : ténue

Jour : 24 heures, 40 mn ; **Année :** 2 ans

Malgré sa proximité avec la Station Absalom et sa position favorable en tant que quatrième planète à partir du soleil (en comptant Golarion, même si elle a disparu), Akiton est un monde mourant. Depuis la formation du système, celle qu'on appelle la Planète Rouge a perdu une bonne partie de son atmosphère et de son eau sous forme liquide à cause de l'affaiblissement de sa magnétosphère, provoqué par le ralentissement de son noyau de fer liquide. Akiton reste propice à la vie même si la plupart des espèces qui y vivent n'ont connu que l'inexorable progression de ses déserts et de ses gouffres rocaillieux, un lent déclin perceptible à l'échelle géologique qui est aussi une triste métaphore de son économie mourante.

Avant la découverte du voyage hyperspatial, Akiton était, à l'échelle du système, le cœur de la production minière et du commerce de thasteron, un minerai vital pour la fabrication du carburant nécessaire aux voyages interplanétaires conventionnels. Cependant, depuis l'avènement du déplacement Drift, qui rend quasiment obsolète les longs vols spatiaux dans l'espace normal, la demande de thasteron s'est effondrée, provoquant un crash économique à l'origine des querelles politiques et des conflits civils qui secouent aujourd'hui la planète. Les barges spatiales massives qui servaient autrefois à alimenter en minerai les Mondes du Pacte sont désormais des épaves rouillées qui



gisent en plein milieu des déserts, des vestiges abandonnés habités par des squatters et des charognards humanoïdes ou non. Les habitants dont les ancêtres étaient des magnats ou des membres de la haute société chassent désormais les khéfaks mangeurs de déchets et tentent d'échapper aux norkasas volants dans les ruines de cités abandonnées, travaillent comme ouvriers dans les quelques mines ou tranchées industrielles encore en activité, ou rejoignent les rangs des gangs d'anarchistes qui disputent les territoires des plaines aux peuples nomades traditionnels de la planète.

De nos jours, il n'existe aucun gouvernement central à Akiton et ses déserts froids, ses mers asséchées et ses calottes glacières sont le théâtre d'escarmouches et de conflits constants entre ses différents clans, cités, entreprises, tribus et factions étrangères. C'est un monde sur lequel, au nom des intérêts commerciaux, on n'hésite pas à financer des exploitations ou des recherches moralement douteuses et où les criminels et les marginaux viennent fuir la justice, se cacher de leurs ennemis ou tenter de prendre un nouveau départ.

Les centres urbains les plus connus de la planète sont les anciennes cités telles que Arl, dont la population raffole des combats sanglants ; Daza, la cité de la fusion à moitié irradiée ; et Maro avec son immense cité-tranchée des Mille-Lumières construite à même les



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

faïsses de la faille d'Édaio. Dans ces métropoles poussiéreuses et vacillantes, le rêve de la civilisation et de la culture d'Akiron perdure, tout du moins chez les riches. Ces derniers s'accrochent à ce qui reste de leurs fortunes et aux dernières mines de thastéron encore viables, tout en négociant des contrats lucratifs avec des entreprises et des usines d'autres mondes, spécialisées dans les armes, les armures et les composants pour vaisseaux. La plupart des implantations minières d'Akiron sont, par contraste, des villes corporatistes, des bidonvilles sordides ou des exploitations frontalières où la vie est bon marché, difficile et courte.

On peut trouver sur Akiron des représentants de presque toutes les races les plus répandues des Mondes du Pacte, y compris une ethnie humaine à la peau pourpre, apparemment native de la planète. Cependant les indigènes les plus connus d'Akiron sont les ysokis. Contrairement à bon nombre des autres habitants, les ysokis akironiens prospèrent malgré les terribles conditions qui règnent sur la planète, en se montrant très actifs et agressifs dans leurs quartiers labyrinthiques sous les cités ou au sein de caravanes motorisées nomades. Bien que le plus souvent totalement autonomes, ces populations nomades reviennent inévitablement au Marché-ruche, la vaste cité-bazar qui s'étend au pied de Ka, le Pilier du ciel, où l'on peut tout trouver si

l'on y met le prix et où des créatures spectrales, appelées les khulans, font régner l'ordre. On peut aussi souvent apercevoir les ysokis piloter leurs hover-tanks dégingolés sur les Hiverterres des pôles, transportant de la glace extraite par les mineurs qui y vivent, tout en évitant les zones interdites et leurs angoissantes ruines étrangères.

En plus des ysokis, il existe plusieurs autres races majeures indigènes sur Akiron. Après avoir frôlé l'extinction en raison des intérêts des entreprises, les géants humanoïdes à quatre bras appelés les shobhads, ont connu une véritable résurgence puisque leur mode de vie traditionnel de nomades du désert leur a permis d'éviter complètement les effets de l'effondrement économique. De plus, leur art du combat, né de leurs affrontements constants entre clans, en fait de précieux mercenaires et éclaireurs. À l'inverse des shobhads, les contemplatifs d'Ashok sont des créatures douées de pouvoirs télékinétiques dont les corps atrophiés ont presque complètement disparu au profit de leurs puissants cerveaux contenus dans leurs enveloppes cérébrales palpitantes et qui excellent dans les arts surnaturels et percent les mystères ésotériques dans leurs légendaires Couloirs de la raison. Un peu moins connus, les ikeshitis, des hommes-lézards à peau rouge, sont des citoyens modèles jusqu'à ce que leur cycle de reproduction les rende fous et très violents.

VERCES

La Termineur



Diamètre : × 1

Masse : × 1

Gravité : × 1

Atmosphère : normale

Jour : – ; Année : 3 ans

En tant que monde verrouillé gravitationnellement, ou à rotation synchrone, Verces présente toujours la même face au soleil et il ne connaît donc pas de cycle du jour et de la nuit. Une de ses faces est toujours exposée à la lumière et l'autre perpétuellement plongée dans les ténèbres, avec une atmosphère qui ne peut que partiellement redistribuer l'énergie du soleil. Du côté baigné de lumière, connu sous le nom de Plein-soleil, on trouve des déserts arides abritant des plantes et des animaux extrêmement résistants et dotés d'une peau photosynthétique tandis que dans les mers partiellement gelées de Pleine-Ombre, la face non éclairée de Verces, vivent des prédateurs comme les chauves-souris du givre et les infâmes frères de sang qui emprisonnent leurs proies dans leur propre corps afin de les intégrer à leur système circulatoire. Entre ces deux univers extrêmes s'étend l'Anneau des nations, une zone tempérée le long du terminateur crépusculaire, couverte de gratte-ciel lumineux, de spatioports bourdonnant d'activité, de parcs-fermes impeccablement entretenus (et à la verticalité qui donne le vertige) et de lignes de trains à très haute vitesse.

Semblables à des humains mais plus grands, avec une peau qui change de couleur et des yeux noirs comme ceux des souris, les vercities, natifs de la planète, sont depuis très longtemps à la pointe du progrès dans le domaine cybernétique, en partie à cause de leur système traditionnel de castes. Selon les règles de cette ancienne tradition, les jeunes adultes choisissent d'appartenir à l'un des trois groupes suivants : les



Évolués, des guerriers et des aventuriers qui modifient leur corps avec la technologie ; les Purs, qui rejettent toute forme d'augmentation personnelle mais se consacrent exclusivement à la production de nourriture et aux autres responsabilités domestiques ; et les Vaisseaux divins qui servent d'avatars vivants à leurs divinités et se brûlent sur le torse des symboles sacrés appelés des dévotions. Pour faire en sorte qu'aucun groupe ne devienne trop puissant, les Évolués et les Vaisseaux divins ne furent autorisés à épouser que des Purs. Bien que ce système de castes soit aujourd'hui considéré comme archaïque, avec la plupart des vercities modifiant leur corps d'une manière ou d'une autre et ne témoignant qu'un respect de façade aux anciennes traditions, beaucoup considèrent que c'est grâce à cela que Verces est aujourd'hui à la pointe du progrès dans le domaine de la technologie des implants.

En plus d'être des pionniers dans l'art de la cybernétique, les vercities sont une des premières races à s'être lancée dans l'exploration spatiale en voyageant entre les mondes à bord de leurs navires de l'éther ressemblant à des dirigeables. Bien que l'arrivée de la technologie Drift et l'augmentation du commerce interstellaire grâce au Pacte aient permis à d'autres mondes de maîtriser ces technologies, les pilotes et explorateurs interstellaires vercities demeurent légendaires et il n'existe aucun équivalent à leurs chantiers spatiaux massifs de Port céleste, un ancien satellite géo-synchrone sur lequel on se rend grâce à un ascenseur spatial. Remplacés



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

depuis longtemps par des modèles plus modernes, les navires de l'éther ont été reconvertis en yachts de plaisance et sont aujourd'hui des symboles de prestige parmi les élites des Mondes du Pacte ; il en est de même pour leurs skiffs de course haut de gamme de la marque Terminator.

Même avant la Faille, la zone tempérée de Vercès était régie par l'Anneau des nations. Bien que toutes les nations qui le constituent conservent une indépendance théorique, dans la pratique la coalition forme un seul et même gouvernement, avec des représentants de chaque pays siégeant à la Grande Assemblée planétaire. La réussite de ce modèle a conduit les Mondes du Pacte à adopter la même structure et les Intendants en tant que force de maintien de la paix. Encore aujourd'hui, les autorités de Vercès soutiennent sans réserve cet accord et sont les plus proches alliés de celles de la Station Absalom. Les citoyens de l'Anneau des nations sont libres de circuler entre les différents pays de leur monde et dans certains endroits, l'anneau n'est plus qu'une seule et même gigantesque cité avec ses gratte-ciel scintillants au soleil et ses ruches des niveaux inférieurs embrasées par les lumières des néons et des éclats de la magie.

Naturellement, tous les vercites ne reconnaissent pas l'autorité de la Grande Assemblée. Au-delà de la zone du terminateur vivent des groupes de rebelles dispersés allant des tribus nomades et des cultes survivalistes aux organisations criminelles et aux exilés politiques. Collectivement connues sous le nom des Royaumes renégats, ces sociétés marginales

sont généralement ignorées sauf quand elles s'en prennent à des citoyens de l'Anneau ou à des avant-postes qui lui appartiennent tels que les vastes fermes solaires de Plein-soleil, ou les mines de glace de shelymium de Pleine-Ombre. Certains groupes, comme les Ascètes de Nar, obsédés par la glace et qui vivent dans le monastère gelé de la Célérité de l'esprit ordonné, commercent régulièrement avec les citoyens de l'Anneau mais la plupart des vercites respectables se tiennent à l'écart des habitants de Plein-soleil ou de Pleine-Ombre, tout du moins officiellement.

Pour une planète aussi urbanisée et densément peuplée le long de son terminateur, on trouve sur Vercès une quantité étonnamment élevée de régions sauvages inexplorées. Même les citoyens des Royaumes hors-la-loi, qui vivent dans leurs huttes cuites par le soleil ou qui forent la glace pour atteindre les mers fertiles qui se trouvent dessous, n'occupent qu'une minuscule portion de leur territoire. La planète possède donc de vastes étendues de régions sauvages totalement vierges et d'étranges ruines datant d'époques oubliées. L'une des plus insolites est celle de Qidel, l'Aire du soleil, une singulière structure en forme de flèche qui s'élève à très haute altitude au centre de Plein-soleil et s'enfonce profondément dans le manteau de la planète. Jusqu'à aujourd'hui, aucune des expéditions lancées pour explorer la structure n'est revenue et les seules transmissions qu'on ait reçues d'elles étaient des divagations concernant des créatures ailées des profondeurs.

IDARI

Le Renouveau



Longueur : 5 kilomètres

Masse : inférieure à $\times 1/100$

Gravité : $\times 1-1/2$ (artificielle)

Atmosphère : normale

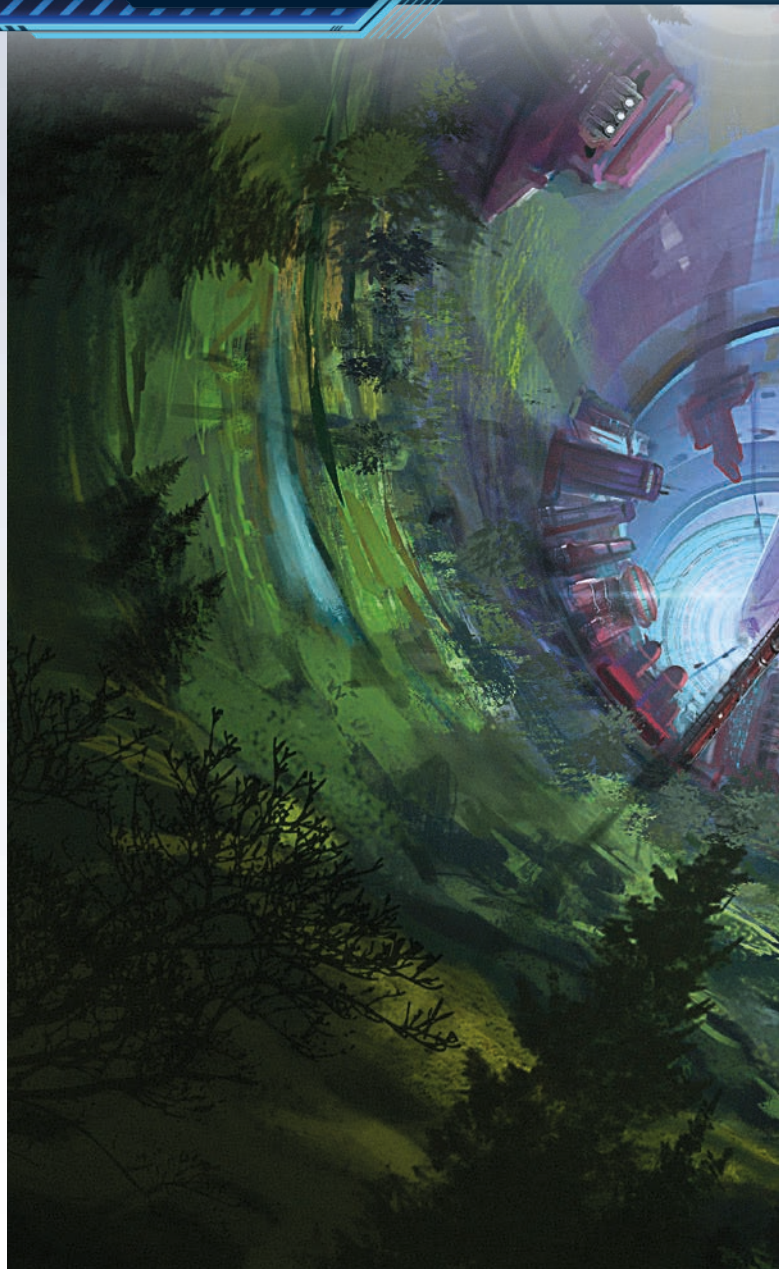
Jour : 27 heures ; **Année :** 4 ans

Vaisseau-colonie conçu pour transporter des générations entières d'individus à une fraction de la vitesse de la lumière, l'Idari est le plus grand vaisseau jamais produit par Kasath. Quand il a atteint sa destination, Akiton, et que son équipage a découvert que ce monde était trop peuplé et trop bien défendu pour être colonisé, le vaisseau s'est établi sur une orbite juste après Vercès et s'est déclaré monde du Pacte. Contrairement à la Station Absalom, cependant, l'Idari n'est pas devenu un melting pot de différentes races et demeure principalement peuplé par les kasathas et régi par les valeurs traditionnelles kasathiennes.

Bien que l'Idari dispose toujours de ses gigantesques propulseurs, ils n'ont pas servi depuis des dizaines d'années et l'énergie qui les alimente a été transférée aux Creusets, les impressionnants secteurs industriels du vaisseau gérés par le gouvernement. La gravité artificielle à laquelle est soumise la structure est générée par le vaste cylindre rotatif connu sous le nom de Tambour, qui constitue la majeure partie du vaisseau. Ce paysage courbe recèle des cités étincelantes, des parcs vallonnés et des tours de cultures hydroponiques aux parois de verre. Les coursives du vaisseau sont éclairées en permanence par la lumière du soleil acheminée par des capteurs disposés sur la face du vaisseau orientée vers l'astre. Cependant, la population

régle souvent son rythme de vie sur des journées de 27 heures, réparties en trois périodes de travail de neuf heures. Traversant le centre du Tambour, le Moyeu est un tube de transport à gravité zéro sillonné d'ascenseurs qui permettent de rejoindre la « terre ferme ». Il permet aux voyageurs de se rendre rapidement vers n'importe quel lieu du Tambour ainsi que vers la passerelle, les postes de combat, les salles des machines et d'autres secteurs.

À bord du vaisseau, le gouvernement est la prérogative du traditionnel Doyenat kasathien, un conseil composé des membres les plus respectés dans différents domaines. Bien que les doyens et leurs proches forment une sorte d'aristocratie parmi les kasathas, et que ces familles sont généralement réputées pour ce qu'elles ont accompli dans certains domaines, le statut de doyen n'est jamais héréditaire mais attribué par le peuple, parfois à l'encontre même des désirs du doyen potentiel (l'individu nommé en tant que doyen de l'exploration, par exemple, apprécie rarement de devoir rentrer chez lui pour occuper un poste administratif). Tous les doyens ont leur mot à dire dans les décisions du gouvernement mais leur statut aussi bien au sein du conseil que dans la société est déterminé par l'importance de leur rôle... un fait qui a posé des problèmes au cours des récentes décennies, quand des rôles comme celui de capitaine,



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

tellement vital au cours du voyage de l'Idari, ont perdu peu à peu de leur importance.

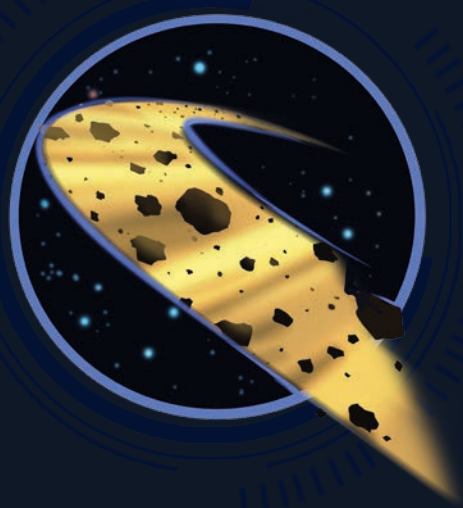
Les citoyens d'Idari, les idariens, sont indépendants et peuvent voyager et émigrer sans aucune restriction. Cependant, maintenir le vaisseau en état de marche nécessite la présence d'un équipage suffisant et bon nombre de ceux qui vivent à bord travaillent au moins en partie pour le gouvernement. Les idariens résidant sur le vaisseau pendant plus d'un an et désirant obtenir le droit de participer au gouvernement doivent accepter d'être formés à l'un des postes de l'équipage et de servir d'auxiliaires. Il s'agit généralement d'une formation de principe, destinée à répondre à une urgence vitale et bon nombre d'idariens ont souvent des professions qui n'ont rien à voir avec leur poste de réserviste. Les membres d'équipages professionnels et les civils vivent ensemble dans les Secteurs, des sortes de villes disséminées sur le Tambour, des communautés denses mais artistiquement aménagées autour de différents thèmes. Les voyageurs qui empruntent le Moyeu peuvent facilement distinguer les différences entre les secteurs, en passant de l'Almolar parcouru de rivières aux pignons pointus et scintillants des temples de Brispep, du très urbain Khovi aux fermes-cuves de Mésacand et ainsi de suite.

Le Sholar Adat de Brispep est un des sites les plus remarquables du Tambour, une grande flèche comme celle d'une cathédrale qui s'étire presque jusqu'au Moyeu qui sert de cimetière, de bibliothèque et de temples des ancêtres. Bien que bon nombre de kasathas utilisent cette structure pour enregistrer et archiver leurs mémoires ou rendre hommage aux êtres chers qui ont disparu, le temple doit sa célébrité à un processus appelé l'adat.

Quand un kasatha meurt à bord de l'Idari, son corps est évacué dans les recycleurs du vaisseau pour récupérer le moindre élément utile. Mais avant que cela ne se produise, la dépouille est conduite au Sholar Adat où des préposés vêtus de robe, les adatas, prélèvent une fine lamelle de son cerveau qui sera préservée dans les archives du temple. Par l'intermédiaire des complexes machines technomagiques du bâtiment, ces échantillons peuvent être utilisés pour raviver de brefs flashes de la mémoire du défunt et, parfois même, pour entrer en contact avec son âme afin de lui poser des questions. Bien qu'interroger une âme soit coûteux et qu'il soit nécessaire d'obtenir une autorisation pour accéder à celle d'un individu décédé depuis moins d'un siècle, de nombreux adatas passent leur temps dans des lits de stase, reliés au Sensorium du vaisseau pour chercher à démêler les anciennes mémoires afin de permettre à la société kasathienne de progresser grâce à la sagesse ancestrale.

LA DIASPORA

Les Égarés



Diamètre : Des millions d'astéroïdes pouvant mesurer plus de 900 km.

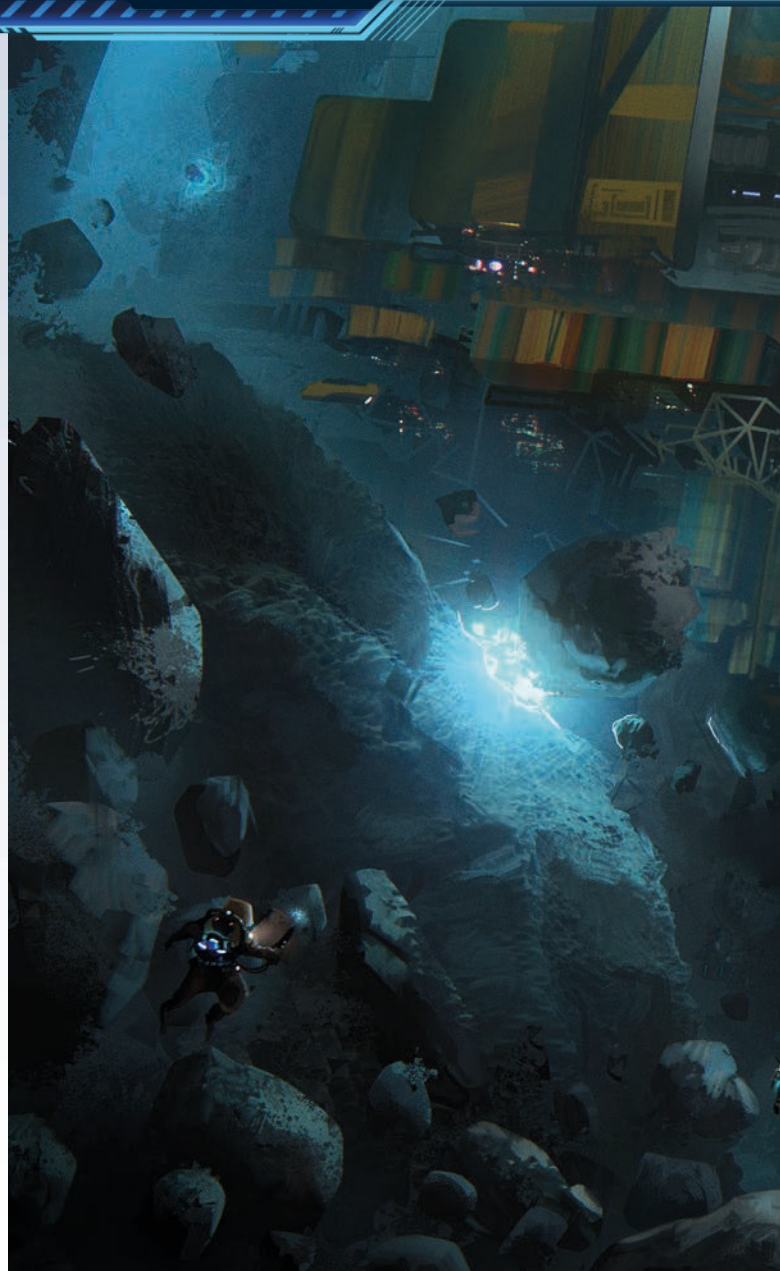
Masse : $\times 2$ au total (inférieur à $\times 1/100$ pour un seul astéroïde) ; **Gravité :** variable

Atmosphère : spéciale

Jour : variable ; **Année :** variable

Vaste ceinture d'astéroïdes, la Diaspora s'est formée quand les planètes jumelles Damiar et Iovo furent détruites par une catastrophe quelconque il y a des millénaires, bien avant la Faille. Les débris de ces deux mondes tournent lentement sur leurs nouvelles orbites et bien que la Diaspora soit constituée de plus d'un million de corps célestes avec des diamètres supérieurs à un kilomètre, ils sont suffisamment espacés pour que les collisions soient extrêmement rares. La plupart de ces planétoïdes ne sont que des blocs de glace informes même si, sur certains, on trouve encore des traces des civilisations de Damiar et d'Iovo. Certains disposent de juste assez de gravité, ou d'une assistance technologique, pour maintenir une fine atmosphère tandis que d'autres sont dépourvus de gaz respirables. De la poussière et de petits fragments de métaux et de pierre flottent entre les astéroïdes, ce qui peut, parfois, représenter un danger pour les vaisseaux de passage.

Le véritable danger de la Diaspora, cependant, ce sont ceux qui habitent le champ d'astéroïdes. Contrebandiers et pirates de l'espace, particulièrement les Capitaines libres du Roc Brisé, entreposent les marchandises volées sur différents astéroïdes : certains protègent leurs trésors avec des dispositifs de haute technologie, tandis que d'autres cachent leur repaire sur des morceaux de rochers non



répertoriés. De nombreux planétoïdes riches en minerais et autres ressources ont été revendiqués par des compagnies minières, les plus notables étant plusieurs citadelles stellaires naines, souvent disposées à se battre pour protéger leurs intérêts. De plus, des androïdes qui se font appeler les Réfugiés ont récemment commencé la construction de leur propre monde en amalgamant des astéroïdes avec des rayons tracteurs et des canons à gravité. Reste à savoir s'ils réussiront ou non dans leur entreprise mais selon certaines rumeurs, ils travailleraient à leur grande œuvre avec une ferveur presque religieuse et sans aucune patience pour la moindre interruption.

Ces différents groupes, bien entendu, se préoccupent peu des indigènes de la Diaspora, les sarcésiens. On suppose que ces humanoïdes sont les descendants des habitants des deux planètes jumelles aujourd'hui disparues, et qu'ils ont évolué pour s'adapter à la vie dans le vide. Capables de suspendre leur respiration indéfiniment, ils s'élancent entre les astéroïdes sur des ailes d'énergie pure s'étirant sur des distances impossibles afin de capter le vent solaire. Parfois qualifiés « d'anges », aussi bien avec dérision qu'admiration, les sarcésiens entretiennent un certain nombre de « mondes-crèches » soigneusement terraformés dans la ceinture d'astéroïdes où ils peuvent se détendre et élever leurs enfants. Bien que généralement pacifiques, ils n'ont jamais oublié leur conflit

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

ancestral avec Éox dont les habitants sont, à leurs yeux, responsables de la destruction de leurs mondes. Comme beaucoup de leurs voisins, les sarcésiens ont envoyé des représentants au Conseil du Pacte afin de faire connaître leurs points de vue. Cependant, pour l'instant, ils ne possèdent pas la structure gouvernementale qui leur permettrait d'être considérés autrement que comme un protectorat des Mondes du Pacte. Ils se limitent à une philosophie libertaire qui leur dicte de défendre ce qui est à eux tout en laissant les autres faire de même.

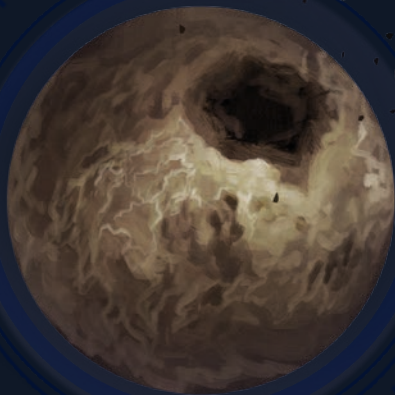
Avec un diamètre de 965 kilomètres, Nisis est le plus grand corps céleste de la Diaspora. Sous la croûte de glace qui recouvre sa surface, ce planétoïde est principalement composé d'eau pure, une immense masse liquide abritant des prédateurs aquatiques qui ont coûté la vie à un nombre incalculable de colonisateurs. On n'y compte que quelques enclaves de sarcésiens qui vivent dans des villages-dômes inversés accrochés sur le dessous de la croûte de glace de la planète. Les colons se méfient en permanence des menaces du dessous et sont toujours prêts à abandonner leurs foyers pour rejoindre la surface du planétoïde. Les eaux de Nisis sont également la source de l'Entre-rivière, une étrange voie navigable environnée par une atmosphère contenue dans un champ de confinement cylindrique, qui s'écoule à travers la Diaspora et relie entre eux bon nombre des astéroïdes et

des mondes-crèches. L'Entre-rivière était très utilisée pour se déplacer rapidement à travers la ceinture d'astéroïdes mais, récemment, ses eaux sont devenues sombres et des navigateurs ont commencé à signaler des attaques de créatures non identifiées. Depuis l'arrivée de ces « dragons de la Diaspora », le trafic sur la rivière a considérablement chuté et certains scientifiques ont noté que les attaques et le changement de couleur de l'eau coïncident avec un autre événement inexplicable : la taille de Nisis augmente lentement.

Parmi les sites de la Diaspora les plus célèbres, il y a la Demeure du vide, un mystérieux astéroïde-monastère dont les moines, vêtus de robes noires, n'ont jamais révélé quels étaient leurs objectifs. De l'autre côté de la ceinture, l'astéroïde creux connu sous le nom de Cail-lou hurlant, est désormais vide. Il y a très très longtemps, on y avait creusé des kilomètres de tunnels pour y mettre en quarantaine les victimes d'une terrible maladie poussant à la folie. Puis, plus tard, l'astéroïde a servi de colonie pénitencière avant que tous ses habitants ne disparaissent à un moment ou à un autre au cours de la Faille. Toutes les tentatives pour recoloniser le rocher ont pour l'instant échoué car tous ceux qui y restent plus de quelques jours signalent dans leurs rapports qu'ils font d'étranges cauchemars et aperçoivent des silhouettes déformées vêtues de haillons jaunes.

ÉOX

Le Monde Mort



Diamètre : $\times 2/3$

Masse : $\times 4/9$

Gravité : $\times 1$

Atmosphère : ténue et toxique

Jour : 30 jours ; **Année :** 5 ans

Bien avant la Faille ou l'avènement du vol spatial, les habitants des autres planètes des Mondes du Pacte suivaient l'orbite rétrograde d'Éox à travers le ciel et ressentaient une certaine terreur... une crainte qui s'avérera être prophétique.

Autrefois, il y a très longtemps, Éox était un monde verdoyant, avec une espèce dominante, les élébriens, qui étaient assez semblables aux humains. Particulièrement doués aussi bien en technologie que dans les arts magiques, ils devinrent si arrogants et sûrs de leur puissance qu'ils cherchèrent à détruire les planètes voisines dont les habitants refusaient de reconnaître leur suprématie. Selon une légende très populaire, leur première tentative, une attaque contre les mondes appelés les Jumelles, fut couronnée de succès et ils pulvérisèrent ces planètes, donnant ainsi naissance à ce que l'on nomme aujourd'hui la Diaspora. Cependant, le choc en retour produit par l'arme qu'ils avaient utilisée fit un trou dans la croûte terrestre d'Éox et embrasa l'atmosphère. Tout l'écosystème de la planète fut anéanti et ses cités furent ravagées par les flammes. Seuls quelques milliers d'individus survécurent dans des bunkers magiques souterrains totalement isolés. Avec une population réduite à quelques survivants et une infertilité galopante à cause des intenses radiations, rebâtir leur société de manière conventionnelle

semblait impossible. Aussi, les plus puissants lanceurs de sorts d'Éox se tournèrent vers la nécromancie voyant en la non-vie une chance de continuer à dominer un monde hostile à la vie ordinaire. Ce furent les premiers sages osseux et certains d'entre eux sont toujours au pouvoir de nos jours.

L'Éox moderne demeure toujours aussi inhospitalière pour la plupart des créatures vivantes, avec sa fine atmosphère toxique et des régions radioactives, ou ravagées par une magie incontrôlable, assez fréquentes et généralement non signalées. Quelques plantes locales s'accrochent à la vie dans les régions sauvages de la planète, se nourrissant de radiations ou de chaleur ainsi que des substances chimiques produites par l'activité volcanique de cette planète agonisante. Quelques créatures bizarres, mais naturelles, errent encore sur ces étendues désolées, telles que les ellicoths buveurs d'âmes, les serpents de verre transparents ou les amas semi-intelligents de larves qui grouillent dans les puits de soufre fumant. Cependant, la très grande majorité des créatures rencontrées à Éox sont des morts-vivants. Bien que les sages osseux dirigent toujours d'une poigne de fer les cités encore en activité de la planète ainsi que leurs propres forteresses, la plupart considèrent que les terres qui s'étendent autour de leurs domaines constituent d'excellentes zones





PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

défensives sans la moindre piste où les hordes de morts-vivants affamés, allant des goules humanoïdes aux bêtes squelettiques, sont assez répandues. Les morts-vivants les plus intelligents, les citoyens ordinaires d'Éox, habitent dans les quelques villes modernes de la planète dont les plus grandes se dressent aux carrefours de terres revendiquées par plusieurs sages osseux.

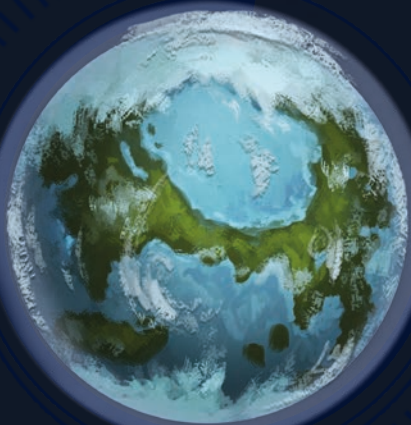
Politiquement, Éox est organisée en fiefs autonomes, chacun dirigé par un sage osseux, un titre accordé aux élébriens les plus influents et les plus puissants dans le domaine de la magie. Chaque sage osseux dispose d'un pouvoir absolu sur des milliers de vassaux potentiels, aussi bien intelligents que monstrueux. Bien qu'ils se disputent et s'affrontent constamment, les sages osseux présentent un front uni et redoutable vis-à-vis des autres Mondes du Pacte. Et contrairement à la croyance populaire, ils sont moins maléfiques que froids et pragmatiques. Par exemple, après avoir harcelé les autres mondes pendant des générations, Éox a été une des premières planètes à soutenir la création du Pacte, en dépit du fait que cela lui ait coûté une grande partie de sa puissance militaire (bien que ce changement de politique ait poussé une partie significative de l'armée éoxienne à se rebeller pour constituer la Flotte Charogne, beaucoup sont ceux qui estiment que les sages osseux entretiennent des relations secrètes avec cette

légion de prédateurs ; voir page 472 pour plus d'informations.) De nos jours, le principal dispositif de protection d'Éox est l'ancien satellite de combat connu sous le nom de Sentinelle, une plateforme de défense orbitale capable de détruire n'importe quel vaisseau de guerre qui s'approche de l'orbite de la planète.

Visiter Éox est rarement agréable pour les vivants mais, malgré tout, la planète reçoit un certain nombre de voyageurs. Certains viennent se procurer des nécrogreffes, des prothèses mortes-vivantes souvent moins onéreuses que leur équivalent cybernétique. D'autres souhaitent devenir des morts-vivants, en échange de siècles de servitude, pour poursuivre leur existence et d'autres encore sont des marchands de corps qui aident les sages osseux à repeupler leur planète en important des dépouilles susceptibles d'être réanimées. On y trouve aussi les cohortes habituelles de conseillers corporatistes, d'ingénieurs, de financiers, d'érudits des arts occultes et autres professionnels interplanétaires. Un petit nombre d'individus en quête de gloire tentent de participer aux jeux mortels de la Crypte des vivants, une cité souterraine spécialement construite pour les êtres vivants, où sont organisés des compétitions et des spectacles particulièrement cruels qui sont enregistrés et diffusés sur tous les Mondes du Pacte.

TRIAXUS

La Vagabonde



Diamètre : × 1

Masse : × 1

Gravité : × 1

Atmosphère : normale

Jour : 1 jour ; **Année :** 317 ans

L'excentrique et mystérieusement lente orbite de Triaxus la rapproche au cours de son été encore plus du soleil que Castrovel, engendrant un climat tropical qui se transforme en un environnement arctique et rude au cours de l'hiver quand la planète s'éloigne au-delà des géantes gazeuses. Ce cycle dure 317 années standard du Pacte avec des générations entières vivant et mourant en une seule saison et une vie sauvage, animale ou végétale, répartie en deux écosystèmes dont l'un seulement est actif à la fois tandis que l'autre est dormant. Des créatures qui se sont adaptées aux deux saisons, l'espèce la plus importante est celle des ryphoriens humanoïdes. Ces derniers, au cours de l'hiver, se parent d'une épaisse fourrure blanche et leurs yeux s'étrécissent pour les protéger des reflets du soleil sur la neige ; au cours de l'été, leur fourrure fait place à une peau sombre et lisse. Bien que l'avènement du vol spatial ait rendu une telle adaptation moins vitale pour survivre, la biologie des ryphoriens demeure inexplicablement liée à leur planète qui est actuellement dans son cycle hivernal. Ceux d'entre eux nés ailleurs que sur leur monde conservent leur forme hivernale bien que, même s'ils ne comprennent pas vraiment leur mécanisme biologique, certains utilisent la magie et l'ingénierie génétique pour provoquer précocement leur changement d'aspect.



Une grande partie de la culture traditionnelle triaxienne concerne la relation extrêmement tendue entre les humanoïdes et les dragons. Pendant des millénaires, les hargneuses nations humanoïdes des Territoires alliés ont combattu les nations des Terres draconiques gouvernées par les dragons. L'isthme d'une importance tactique fondamentale entre les deux continents belligérants était une région nommée le Mandat du feu céleste, protégée du côté des territoires alliés par une légion de ryphoriens liés aux draconiens intelligents qui leur servent de montures. Avec la création du Pacte, cependant, les dragons essentiellement maléfiques des Terres draconiques comprirent tous les avantages qu'ils pouvaient en retirer et les possibilités commerciales avec les autres Mondes du Pacte. Cela a mis fin aux hostilités. De nos jours, bien que sur les Terres draconiques les humanoïdes restent des citoyens de seconde classe, leurs maîtres imposent leur volonté de manière beaucoup plus subtile et de nombreux dragons investissent dans les plus grandes entreprises en demeurant dans l'ombre. Les Territoires alliés, quant à eux, ont perdu le ciment de leur cohésion et aujourd'hui, des pays comme Kamora, où chaque citoyen est armé, veulent s'imposer face à des pays comme Zo, où les vols spatiaux et tout ce qui s'y rapporte sont quasiment une religion d'état, ou Preita, le Paradis des Érudits, où les technomanciens s'affrontent en duel sur des campus pour décrocher des contrats corporatistes très rentables. Bien que la



PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

plupart des nations aient prospéré avec ce nouvel ordre interplanétaire, certaines ont refusé de se moderniser complètement et s'accrochent encore aux anciennes traditions. Parmi ces dernières, la plus célèbre est la cité-état d'Aylok, qui n'hésite pas à abattre n'importe quel vaisseau spatial qui ose pénétrer dans son espace aérien et qui exige que tous ceux qui veulent commercer avec elle ou rencontrer ses Imperators se rendent sur place par voie terrestre en traversant des étendues de glace déchiquetée grouillantes de hordes d'horreurs insectoïdes à fourrure. Cette politique a considérablement nui à l'économie et à la vitalité de la cité mais, pour l'instant, l'élite dirigeante affirme que c'est le seul moyen d'éviter une complète annihilation culturelle par les Mondes du Pacte.

Malgré quelques aberrations comme Aylok, c'est bien au Mandat du feu céleste que l'avènement du Pacte a eu le plus d'impact. Avec la paix entre les dragons et les humanoïdes, même si elle est tendue, et avec le vol spatial ayant supplanté les combats planétaires, la célèbre Légion des dragons de ce territoire s'est retrouvée sans aucun but. En réaction, ses chefs ont conduit leurs hommes vers les étoiles pour former la Légion du feu céleste. C'est désormais une organisation mercenaire d'élite avec des principes très stricts, qui vend ses services aux corporations et aux colons bien intentionnés opérant au-delà du système solaire (et qui ne bénéficient donc pas de la protection des Intendants). Désormais,

les draconiens eux-mêmes ne sont chevauchés qu'occasionnellement en atmosphère. De nombreuses familles de draconiens qui voyagent dans les étoiles ont eu recours à l'ingénierie génétique pour réduire leur taille afin de mieux s'intégrer aux étroites coursives des stations spatiales et des vaisseaux spatiaux et grâce à leur lien semi-télépathique avec leurs partenaires, aucun humanoïde de la légion n'imaginerait piloter un chasseur spatial sans son copilote draconien.

En dehors des Territoires alliés, il existe une exception notable à la culture dominante triaxienne sur le continent de Ning, isolé depuis longtemps des autres nations par la vaste mer Séphorienne. Comme l'archaïque Aylok, Ning a refusé de reconnaître l'autorité du Pacte mais on y a embrassé la modernisation, ce qui en a fait un véritable havre pour les entreprises, les criminels et tous ceux qui cherchent à échapper au contrôle du Pacte. Cependant, très loin de constituer une société anarchique, Ning est obnubilé par l'honneur et le statut social, ce qui attire de nombreux immigrants kasathiens et vesks, et sa classe supérieure, dirigée par le Suzerain immortel, protège les citoyens des menaces internes ou étrangères. Culturellement, Ning est réputé pour ses ukaras, ou « fleurs de bataille » : des guerriers agiles et asexués, souvent des solariens, qui s'affrontent au cours de combats rituels diffusés dans l'ensemble du système et qui leur valent une immense célébrité.

LIAVARA

La Rêveuse

**Diamètre :** $\times 10$ **Masse :** $\times 100$ **Gravité :** $\times 1$ (à sa « surface »)**Atmosphère :** spéciales**Jour :** 10 heures ; **Année :** 12 ans

En plus de plusieurs grandes lunes peuplées, cette géante gazeuse couleur pêche est entourée de très nombreux anneaux de poussière et d'un nombre incalculable de minuscules lunes bergères. À travers ces anneaux de poussière nagent d'immenses baleines de l'espace qui se nourrissent grâce à leur fanon d'énergie de nutriment et de minuscules élémentaires qu'elles trouvent dans la poussière. Dans les couches atmosphériques nuageuses de la planète flotte un écosystème complexe allant de plantes aériennes et de bactéries géantes à des prédateurs supérieurs tels que les redoutables essaims de kejis ou les tristement célèbres teranakes qui ne sont visibles que par le gaz qu'ils déplacent. En s'enfonçant dans les nuages les plus denses de la planète, les prédateurs sont de plus en plus massifs et ressemblent à des créatures marines. Ils capturent leurs proies avec des tentacules vampiriques, des champs magiques ou des filets de toiles enduits d'acide. De nombreuses créatures des strates supérieures laissent tomber leurs œufs remplis de gaz à travers ces couches pour qu'ils atteignent des strates encore plus basses où ils se mettent à flotter pour terminer leur gestation dans un environnement plus chaud et soumis à une plus forte pression qui les met à l'abri de leurs prédateurs naturels.

Dans ces étendues gazeuses flottent les Rêveurs qui constituent la race intelligente la plus importante, et la plus déconcertante, de la planète. Presque identiques aux gélatineux barathus de la planète voisine

Bréthéda, les rêveurs de Liavara ne possèdent cependant pas leur culture collective ou leur capacité à combiner leurs consciences. Au lieu de cela, ils planent à travers les airs établissant de complexes relations sociales généralement incompréhensibles pour les observateurs étrangers. Selon une légende barathu, les rêveurs étaient des colons de Bréthéda qui se sont envolés vers ce monde autrefois inhabité et qui ont rapidement régressé, ou se sont élevés, jusqu'à un stade de bestialité ou d'illumination, selon les interprétations. N'ayant que peu d'intérêt pour les cultures étrangères et strictement aucun pour la politique ou l'économie, les rêveurs sont principalement réputés pour leurs chants prophétiques qui prédisent de terribles ou de grands événements ; ils ne font aucune distinction entre les deux.

Étant donné l'absence quasi totale de civilisation, Liavara aurait été revendiquée depuis longtemps par d'autres espèces si les barathus n'avaient pas farouchement insisté pour que cette planète demeure le refuge de ces entités pseudo-sacrées. Bien qu'elle ne soit pas officiellement membre du Pacte, alors que bon nombre de ses lunes le sont, Liavara est techniquement un protectorat administré exclusivement par Bréthéda, qui surveille de très près les exploitations humanoïdes et les cités-plateformes flottantes d'extraction de gaz autorisées à opérer ici. Bien que la plupart des éléments gazeux constituant la planète soient ordinaires, comme l'hydrogène ou l'hélium, on y trouve aussi des





PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

substances un peu plus rares comme le métasterium (utile pour plusieurs processus d'ingénierie génétique et de mutation) ou le thaumogène qui amplifie la magie et qui est populaire aussi bien comme outil de création magique que comme une drogue augmentant les performances des technomanciens (hautement illégale car elle a tendance à mettre en péril la santé mentale de ceux qui l'utilisent). De nombreux spéculateurs estiment qu'il existe des composés et organismes beaucoup plus rares et précieux dans les couches basses de la planète. Aussi, malgré les conditions dangereuses et l'interdiction formelle des superviseurs bréthédiens, de nombreuses entreprises engagent des agents pour explorer ces profondeurs, des missions rendues encore plus dangereuses par la nécessité d'être accomplies dans le secret le plus absolu.

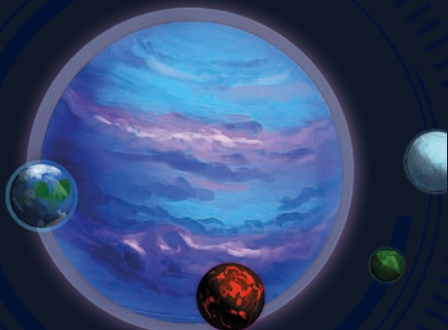
Les Lunes indépendantes de la planète sont bien plus accueillantes que Liavara. La plus importante d'entre elles est la très peuplée Arkanen, dont l'atmosphère se raréfie en permanence avant de se reconstituer chaque année quand son orbite excentrique lui fait traverser les couches supérieures de l'atmosphère de Liavara. Cela provoque des tempêtes extrêmement dangereuses, avec des arcs électriques d'une incroyable intensité se formant entre les deux astres, des arcs dont l'énergie est canalisée par les scientifiques et les lanceurs de sorts d'Arkanen. Selon le modèle standard de la physique, une telle orbite est impossible,

ce qui pousse bon nombre de chercheurs à penser que la lune a été construite spécifiquement dans le but de générer de l'énergie. Par contre, on ignore toujours à quoi cette dynamo arcanique était destinée.

Après Arkanen, la lune la plus civilisée est Osoro, un monde de communautés établies aux sommets des montagnes, très haut au-dessus d'océans de gaz toxiques émis par les jungles de la lune. Ici, des nefs alimentées par le soleil planent au-dessus de régions inhabitées tandis que des vaisseaux traités pour résister à la corrosion plongent dans les nuages toxiques pour explorer et étudier les vestiges d'un autre âge. La très peuplée Nchak est la troisième lune la plus notable ; c'est un monde d'arthropodes dirigé par des vers philosophes et l'incarnation mortelle de Hylax qui est devenu la Mecque religieuse et touristique de nombreux shirrens. Moins fréquentée, la lune de Mélos est un monde mystérieux dont toute la population a disparu après un phénomène qui, pour certains, est le résultat d'une ascension spirituelle mais pour d'autres la conséquence d'un événement beaucoup plus sinistre. L'astre demeure cependant une véritable mine d'or pour les archéologues et les récupérateurs en tous genres. Depuis une époque précédant la Faille, l'isolée Hallas est placée en quarantaine pour éviter tout contact non préparé avec ses habitants, des êtres d'énergie hyper évolués dont la seule présence sur-stimule et fait exploser le cerveau des étrangers.

BRÉTHÉDA

Le Berceau

**Diamètre :** × 11**Masse :** × 320**Gravité :** × 2-1/2 (à sa « surface »)**Atmosphère :** spéciale**Jour :** 6 jours ; **Année :** 30 ans

Plus grandes des géantes gazeuses du système, Bréthéda est une masse constamment tourbillonnante de nuages de tempêtes bleus et pourpres. Dans cette tourmente perpétuelle et parmi des nuées de formes de vies inférieures, vivent les barathus, des créatures avec un petit air de dirigeables, qu'on appelle parfois les flotteurs ou plus simplement les bréthédiens, étant donné qu'ils constituent la race indigène la plus évoluée de la planète. Même si leurs corps transparents leur donnent l'apparence de méduses allongées ou de sortes de dirigeables et que leurs trilles et la manière dont ils se déplacent font penser à des sortes d'étranges oiseaux ou dauphins, les barathus sont en fait de curieuses créatures extrêmement intelligentes qui ont une singulière méthode de survie communautaire. Quand un barathu est confronté à une situation qu'il ne peut espérer surmonter seul, il fusionne avec d'autres barathus pour engendrer une créature collective unique et temporaire beaucoup plus forte et intelligente que celles qui la constituent. Une fois le problème réglé, les barathus se séparent.

Comme on peut s'y attendre sur une planète où l'on trouve très peu de métaux, la technologie des barathus est entièrement biologique. En plus de leur capacité à pouvoir altérer leur forme et à s'adapter en quelques secondes, en durcissant leur corps ou en se faisant pousser des membres supplémentaires, les pouvoirs d'altération génétique des barathus leur permettent aussi,

en utilisant uniquement leur corps, de concevoir et de « donner naissance » à des outils vivants, allant de virus fabriqués sur mesure à des races de serveurs semi-intelligents. Certaines des meilleures biotechnologies du système proviennent de Bréthéda et elles sont créées soit par l'une des nombreuses arcolgies flottantes, de véritables cités où travaillent des étrangers, soit par des entreprises bréthédiennes comme la capricieuse Corporation Sopeth, une société qui est en fait une seule et même entité consciente, composée de milliers de barathus qui ont fusionné entre eux.

Bien que la nature pacifique et désinvolte de la société bréthédienne rend inutile la nécessité d'un quelconque gouvernement, les barathus ont appris que, pour les étrangers, une structure était nécessaire et rassurante. Aussi, pour éviter les problèmes et d'éventuels désastres, Confluence, une entité immensément intelligente constituée de tous les barathus qui ressentent l'appel quasi-religieux du service public, promulgue et fait respecter les lois qui s'appliquent aux étrangers. L'entité génère des délégués et des agents de sécurité spécialement adaptés aux besoins en leur attribuant des biotechnologies exclusives qui leur permettent de communiquer avec Confluence en temps réel, quelle que soit la distance qui les en sépare. Toutes les entreprises de l'univers seraient prêtes à tuer pour pouvoir étudier ces technologies, et beaucoup l'ont fait. Mais jusqu'à aujourd'hui, la procédure d'autodestruction encodée dans ce qu'on appelle les Agents de





PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

la Confluence ainsi que la crainte de possibles représailles de l'entité gouvernante de Bréthéda ont toujours dissuadé les chercheurs les plus avides.

Le surnom de Bréthéda, le Berceau, provient de ses dizaines de lunes dont certaines sont assez grandes pour être considérées comme des planètes. Bien que bon nombre d'entre elles soient inhabitées, on en connaît seulement certaines et les autres ont à peine été explorées.

Monde aquatique recouvert d'une couche de glace, Kalo-Mahoï est la plus industrialisée des lunes de Bréthéda et ses habitants, le peuple marin des kalos, ont leurs propres représentants indépendants au Conseil du pacte. Bien que les membres des races respirant de l'air trouvent toujours déconcertant de s'enfoncer dans les profondeurs des mers glaciales de la lune, et que l'on trouve sur sa couche de glace de nombreux spatioports et centres de liaison, les kalos ont pris grand soin de rendre leur monde attractif et, à partir de leurs cités organiques et ventilées, ils dominent les scènes de l'art et de la mode du système.

Par contraste, les forêts arides de Marata font l'objet de nombreux débats entre les anthropologues puisque ses tribus de maraquois à sept sexes sont passées du paléolithique à l'âge spatial en seulement quelques générations. Cependant, certains traditionalistes maraquois au sein de leur gouvernement, soutenus par des activistes des autres races, affirment que les humanoïdes à fourrure sont en train de perdre

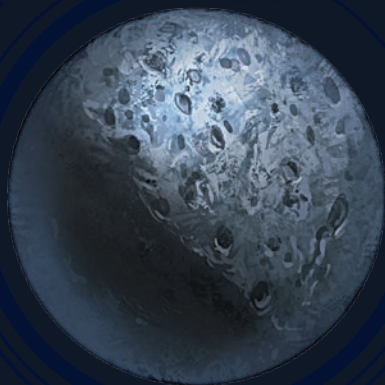
leur culture et leur droit inaliénable à évoluer à leur propre rythme. Cela inquiète la majorité des maraquois qui craignent de voir réduit leur accès aux autres Mondes du Pacte et on assiste actuellement à un véritable exode de masse de la population vers le reste du système solaire.

La forme de vie basée sur la silicone de Dykon, une lune cristalline, est beaucoup moins sociable, notamment les brillants urogs obsédés par les mathématiques. Créatures de cristal de la taille d'un buffle qui glissent sur la surface de ce monde sur des cils et des champs électromagnétiques, elles absorbent la lumière du soleil grâce à leur carapace. Il arrive parfois que des urogs travaillent en tant que technomanciens, physiciens ou navigateurs à bord d'un vaisseau spatial.

Seuls les plus désespérés ou les condamnés acceptent de travailler sur l'une des tristement célèbres « lunes de la mort » de Bréthéda. Sur la radioactive Thyst, par exemple, sans protection la peau se liquéfie jusqu'à l'os mais on y a toujours besoin d'équipes pour collecter des minerais, y étudier sa faune unique ou pour trouver les armures magiques mystérieusement abandonnées par ses étranges habitants, des humanoïdes qu'on aperçoit rarement et qui absorbent la lumière. De même, sur Varos, un véritable enfer balayé par des vagues de chaleur, des élémentalistes canalisent la puissance brute de ses volcans pour s'enfoncer sous terre afin de mettre la main sur les pierres précieuses uniques que l'on trouve dans le manteau de la lune.

APOSTAE

Le Messenger



Diamètre : $\times 1/5$

Masse : $\times 1/250$

Gravité : $\times 1/10$

Atmosphère : normale ou aucune

Jour : 7 jours ; **Année :** 243 ans

Apostae est un planétoïde rocaillieux qui est bien plus petit que la plupart des mondes du système de Golarion, avec une orbite très inclinée par rapport au plan de l'écliptique, presque perpendiculaire à celle de la Station Absalom. Ces caractéristiques assez révélatrices ont permis un certain consensus autour de la théorie selon laquelle le planétoïde viendrait d'au-delà du système solaire et qu'il se serait retrouvé prisonnier d'une orbite autour du soleil plusieurs milliers d'années avant la Faille. Que ce monde soit parvenu jusque dans ce système intentionnellement ou accidentellement demeure un mystère.

Les archives concernant les rares explorations de ce planétoïde avant la Faille décrivent un monde à la surface stérile et sans oxygène ainsi qu'un important réseau de cavernes et de tunnels dotés d'une atmosphère et qui s'enfoncent jusqu'à son cœur. La plupart des cavités étaient vides mais dans d'autres on a découvert d'anciennes machines encore sous tension, des portes indestructibles, des créatures aux formes étranges et variées parfaitement préservées et plongées dans le coma, et des chambres fortes contenant des appareils de haute technologie et des armes. Bien que quelques équipes de chercheurs aient exploré Apostae avant la Faille et aient interagi avec la race aujourd'hui disparue des iléens qui habitaient ces tunnels, aucun



groupe issu d'un autre monde ne s'est jamais établi sur Apostae. Beaucoup pensent que ce planétoïde est en fait un ancien vaisseau générationnel ou une sorte d'environnement autonome. Bizarrement, rien dans les archives ne laisse penser que les iléens eux-mêmes connaissent leurs origines. Cela a conduit à la théorie selon laquelle cette espèce avait pu régresser au fil des millénaires passés à voyager dans l'espace ou qu'il s'agissait de serviteurs ou de captifs ayant survécu à leurs maîtres.

Personne ne sait ce qui a provoqué la disparition complète des iléens mais depuis la fin de la Faille, Apostae est principalement entre les mains de plusieurs puissantes maisons drows, des elfes à la peau sombre qui rejettent leurs cousins de Castrovel et vénèrent de puissants démons. Quand et comment les drows sont arrivés sur ce monde est un mystère englouti par la Faille. Cependant, beaucoup pensent qu'ils s'y sont réfugiés peu de temps avant la disparition de Golarion, guidés par leurs maîtres démoniaques en une sinistre parodie de l'exode des elfes. De nos jours, malgré des siècles d'efforts passés à tenter d'étendre leur domaine et d'augmenter leur maigre population, les drows n'ont toujours qu'un contrôle très limité de l'intérieur du vaisseau-planète et leur influence à la surface désolée se limite à une seule ville majeure érigée à proximité d'une des portes massives



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

menant aux profondeurs. Malgré tout, combiné à leur puissance économique significative, cela leur a suffi pour revendiquer Apostae en tant que foyer et pour être signataires du Pacte malgré les objections des elfes de Castrovel.

À l'instar des sages osseux d'Éox, les maisons drows ne forment pas un gouvernement uni et ne se réunissent que pour élire les ambassadeurs requis par le Pacte. Chaque maison drow agit de manière indépendante et la plupart de leurs entreprises familiales se consacrent principalement à l'armement. Elles produisent notamment des équipements basés sur les nouvelles technologies et les objets extraterrestres découverts par les équipes d'archéo-récupérateurs d'Apostae. Les orques, demi-orques et autres races qui vivent dans les sites contrôlés par les drows sont au mieux des citoyens de seconde classe. Ils n'ont pas voix au chapitre en matière politique et sont principalement employés comme ouvriers. Ils servent aussi de chair à canon lors d'opérations souterraines quand des équipes, à la recherche de la légendaire Armurerie ou de la tout aussi légendaire Chambre de Vie, réussissent à pénétrer dans des chambres fortes jusqu'alors scellées.

La plus puissante maison d'Apostae est la Maison Zeizerer, qui dispose du plus important et du plus lucratif réseau de vente d'armes. La Maison Zeizerer contrôle Arche de Nuit, la plus grande cité à la surface

du planétoïde et le seul point d'accès connu aux profondeurs d'Apostae. En effet, les autres énormes portes connues que l'on trouve à la surface sont verrouillées et indestructibles. En tant que spatioport majeur, la ville abrite de nombreux marchés grouillant d'activité. Ces marchés sont spécialisés dans le commerce des armements individuels ou de vaisseaux spatiaux, des augmentations altérant la chair et des armes personnalisées. On peut aussi y louer les services d'escouades de guerriers orques ou demi-orques.

En plus de rechercher des technologies extraterrestres dans les chambres fortes de la planète, que ce soit en ayant un contrat officiel ou en franchissant les dispositifs de protection drows, les visiteurs viennent souvent à Arche de Nuit pour étudier l'arche qui donne son nom à la cité et qui se dresse en son centre. La structure est similaire à celles qui relient bon nombre des mondes du système et, dans la ville, un réseau fonctionnel de tels portails permet d'avoir accès à la plupart des autres Mondes du Pacte. Pourtant, cette arche particulière est couverte de symboles que personne n'a jamais réussi à analyser. Quand elle s'active, spontanément, rarement et à intervalles totalement irréguliers, elle crée un portail vers une terre inconnue. Jusqu'à aujourd'hui, aucun groupe ayant franchi ce portail éphémère n'est jamais revenu.

AUCTURN

L'Étrangère

**Diamètre :** variable**Masse :** $\times 2$ **Gravité :** $\times 2$ **Atmosphère :** toxique**Jour :** variable ; **Année :** 500 ans

La menaçante planète Aucturn, l'Étrangère, demeure globalement une énigme même après les siècles écoulés depuis le début de l'ère des voyages interplanétaires. Les observations visuelles de ce monde varient grandement en fonction des observateurs et aussi bien son diamètre que sa période de rotation fluctuent énormément et a priori aléatoirement. Cependant, la plupart des Mondes du Pacte semblent privilégier la même hypothèse : Aucturn ne serait pas une planète mais un être vivant, un immense embryon, ou peut-être un œuf, qui éclora un jour, donnant naissance à une entité quasi divine d'une puissance incommensurable, un des Grands Anciens.

Monde le plus éloigné du soleil, Aucturn n'est pas signataire du Pacte et si ce dernier le revendique, c'est uniquement par nécessité et à cause de sa proximité. Planète étrange et malsaine enveloppée d'épais nuages toxiques, l'Étrangère déforme la réalité du simple fait de son existence et elle est un danger pour toute créature vivante qui s'en approche ou qui l'explore. Pourtant, Aucturn est loin d'être inhabitée et la planète vivante est actuellement un champ de bataille sur lequel s'affrontent les cultes du Mythe des Anciens, qui espèrent élever une nouvelle divinité, et les troupes du Sombre Domaine, qui veulent soumettre et manipuler le Grand Ancien naissant pour qu'il serve leurs objectifs.



L'implantation la plus notable d'Aucturn est la Citadelle du Néant, où se dresse la Pyramide du Pharaon noir, le plus grand temple de Nyarlathotep dans tous les Mondes du Pacte. Autrefois, il semble que la pyramide ait été un terrain neutre pour les cultes du Mythe des Anciens et du Sombre Domaine mais au cours de la Faille, cette fragile entente s'est transformée en conflit ouvert et, aujourd'hui, la Citadelle est au cœur des opérations militaires du Mythe des Anciens. La Citadelle du Néant abrite également la mystérieuse entité connue sous le nom de Carsai le roi, qui est ce qui se rapproche le plus d'un chef d'état sur cette planète mais dont on ne connaît ni la véritable forme, ni la nature exacte. Puissant leader au sein des cultes du Mythe des Anciens, Carsai règne sur la Citadelle du Néant depuis des millénaires. Pour certains, cela pourrait signifier qu'il n'est autre que le héraut ou même un des avatars de Nyarlathotep. Le fait que Carsai protège Aucturn, et donc les Mondes du Pacte, contre le Sombre Domaine, combiné à sa nature relativement raisonnable et accessible alors qu'il règne sur un monde parfaitement incompréhensible, est une des principales raisons pour laquelle la Conseil du pacte a accepté, malgré sa réticence, d'intégrer ce monde en tant que protectorat. Il peut être intéressant de noter que la représentation de Carsai dans certains médias populaires comme une sorte d'antihéros, une sorte de divinité charmante



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

et rebelle protégeant les Mondes du Pacte d'horreurs innombrables, a considérablement contribué à augmenter le nombre d'adeptes de Nyarlathotep et des divinités extérieures au sein du Pacte.

La région de l'espace autour d'Aucturn est encombrée de vieux vaisseaux qui auraient été envoyés par les mondes du système au cours de la Faille pour neutraliser la planète. Bien que les vaisseaux de passage soient parfois autorisés à se poser sur ce monde, ces épaves corrompues, pouvant induire la folie, dérivent toujours dans l'espace et constituent un avertissement pour tous ceux qui voudraient nettoyer ou coloniser les rives vivantes d'Aucturn. Les Mondes du Pacte, incapables de débarrasser cette région de l'univers de ces dangers, se sont résignés à maintenir un contact de principe avec ce qui s'y trouve.

La surface d'Aucturn est constituée d'une écœurante matière organique avec un sol semblable à de la chair et des montagnes ressemblant à des tumeurs, parcourues de veines charriant un ichor noir qui est utilisé par bon nombre des indigènes, notamment les orocoriens à la langue semblable à la trompe d'un moustique, comme une drogue psychotrope. Des régions entières peuvent changer en un clin d'œil, ce qui peut déconcerter des visiteurs et leur donner l'impression d'être dans un rêve. On peut ainsi se trouver dans une forêt fongique ou en train de longer les abords d'une sorte de canyon en forme de sphincter

puis soudainement se retrouver dans le monastère d'un seigneur de l'ichor ou au pied de tours brillantes renfermant des machines abandonnées à moitié organiques. Respirer l'atmosphère jaune-vert toxique de la planète ne fait qu'aggraver les choses puisqu'elle est saturée de diverses drogues, mutagènes et poisons.

Les colonies sont rares sur Aucturn et ce sont généralement des communautés indigènes isolées ou des sites occupés par des adeptes des divinités extérieures réfugiés derrière d'imposantes fortifications ou dans les ruines croulantes d'édifices de chair d'un âge oublié. Les attaques des troupes du Sombre Domaine sont fréquentes. Leurs hordes pépiantes de créatures dévoreuses de cerveaux bombardent la surface de nacelles organiques ou s'enfouissent dans la chair de la planète comme des larves d'insectes afin de mener des attaques suicides contre toute créature qu'elles rencontrent. Après la Citadelle du Néant, le site le plus peuplé est Amniek, la cité circulaire érigée à la base de la montagne semblable à un polype nommée le Tetre gravide. Selon les Sages-femmes, les 13 lanceuses de sorts encapuchonnées qui dirigent la cité, bien qu'Aucturn n'ait pas été elle-même engendrée, la planète est pleine et sa montagne en forme d'œuf va éclore un jour pour libérer son enfant dans l'univers. Et quand cela se produira, elles seront là pour recevoir ses sombres présents.

AU-DELÀ DES MONDES DU PACTE

Même si l'ensemble formé par les Mondes du Pacte peut sembler vaste et tentaculaire, il ne représente qu'une infime fibre de la grande tapisserie de la galaxie. L'autorité du gouvernement des Mondes du Pacte se termine généralement à l'héliopause du système solaire. Au-delà de cette limite, autour d'étoiles lointaines et parmi les nébuleuses, de la mystérieuse singularité au cœur de la galaxie jusqu'aux extrémités lointaines des bras de sa spirale, gravitent un nombre incalculable de mondes abritant des civilisations qui attendent d'être découvertes. Les régions de l'espace au-delà des Mondes du Pacte sont souvent dangereuses, inexplorées et fréquemment les deux. Et les opportunités d'aventures y sont illimitées.

Pour les habitants des Mondes du Pacte, les planètes et les systèmes désormais accessibles grâce au Drift représentent une vaste et mystérieuse frontière. Abritant une incroyable diversité de vies biologiques, d'écosystèmes et de sociétés, ces mondes présentent un large éventail de civilisations allant des empires guerriers aux vestiges d'anciennes sociétés en passant par des planètes exploitées par les étranges créatures des plans Extérieurs. Bien que les alliances et les conquêtes puissent donner naissance à des entités interstellaires comme l'Empire stellaire azlant et le Veskarium, de telles hégémonies demeurent assez rares et limitées à l'échelle de l'univers.

La plupart des civilisations sont bâties sur leurs propres principes et, même quand elles connaissent l'existence d'autres mondes, elles n'entretiennent avec ces derniers que des relations commerciales très limitées. Les raisons de cet isolationnisme varient. Certaines planètes ne sont jamais parvenues à comprendre ou à tirer profit de la technologie Drift. D'autres n'ont pas encore atteint un niveau technologique suffisant pour voyager dans l'espace ou sont trop lointaines ou trop ravagées par la guerre pour établir un contact avec leurs voisins interstellaires. De nombreux mondes n'abritent ni civilisation, ni espèce intelligente mais presque chacun d'eux a quelque chose à offrir, allant des minerais naturels aux plantes et animaux étranges en passant par les reliques d'anciennes et mystérieuses cultures oubliées par le temps. Ces opportunités séduisent les colons, les entreprises, les exilés et les érudits mais aussi les aventuriers. Ceux qui sont suffisamment braves pour quitter les Mondes du Pacte y vivent les moments les plus excitants et les plus satisfaisants de leur existence... s'ils survivent.

Comme pour le chapitre consacré aux Mondes du Pacte, vous trouverez pour chaque planète son diamètre, sa masse et sa gravité ainsi que la durée d'une journée et d'une année exprimés par rapport à Golarion l'Égarée et aux mesures standard du Pacte. Quand il est fait référence à des systèmes comptant plusieurs planètes, comme l'Empire stellaire azlant, les statistiques indiquées font référence au monde le plus important de ce système. Il est aussi indiqué le temps nécessaire pour se rendre sur ce monde par le Drift selon que cette destination soit localisée dans le Vaste ou dans l'Espace proche (pour une explication de ces concepts, reportez-vous à la page 291). Enfin, vous trouverez aussi une description de l'atmosphère de la planète qui reprend les termes définis page 395.

Tous les mondes décrits ici ont déjà été découverts ou contactés par des explorateurs des Mondes du Pacte mais ce ne sont que quelques exemples ; la galaxie contient plus de cent milliards d'étoiles et des planètes gravitent autour de bon nombre d'entre elles. De nombreux autres mondes, en plus de ceux cités ici, ont établi un contact avec le Pacte (et avec d'autres civilisations) au cours des siècles qui se sont écoulés depuis la Faille mais il en reste un nombre incalculable qui attendent encore d'être visités par les explorateurs. Pour les Mondes du Pacte, l'âge du voyage interstellaire n'en est qu'à ses débuts et c'est une époque nouvelle d'exploration qui s'ouvre pour ceux qui sont suffisamment braves, ou désespérés, pour répondre à l'appel de la découverte.

AUTRES MONDES

Vous trouverez ci-après une poignée de sites moins connus attendant d'être explorés.

Cynosure

Autrefois l'étoile Polaire de Golarion l'Égarée, Cynosure est un lieu réputé pour abriter le palais de la déesse Desna. De plus, cette planète est peuplée par des créatures stellaires mystiques connues sous le nom de Sphères.

Kasath

L'ancestral monde natal des kasathas est une énorme planète désertique et rocailleuse bombardée par les radiations d'un soleil agonisant devenu une géante rouge. Régulièrement baignée par des éruptions solaires catastrophiques, il ne reste plus grand-chose des écosystèmes de la planète et les kasathas qui l'habitent encore sont généralement les plus puissants et les plus arrogants des Grandes Familles. Ils sont déterminés à rester sur leur monde jusqu'à la fin, se glorifiant des accomplissements à moitié oubliés d'un âge révolu.

L'Étoile de fer

Plus grande citadelle stellaire des nains, l'Étoile de fer est une immense station spatiale équipée d'un propulseur Drift et dirigée par un conseil constitué des chefs des principaux clans, religions et guildes de ce peuple. À la recherche d'une terre promise mythique pour ses occupants, elle voyage à travers le Vaste pour un périple de plusieurs siècles afin d'accomplir la Seconde quête du ciel.

Lausill

Le monde aquatique de Lausill abrite plusieurs civilisations avancées de créatures marines dont tous les membres ont recours à d'incroyables technologies permettant de modifier leurs organismes mais qui ne s'intéressent guère aux voyages spatiaux ou au déplacement Drift en raison de légendes entourant un mystérieux accident.

Taru Seco

Seconde étoile la plus brillante après Cynosure dans le ciel des Mondes du Pacte, Taru Seco est un système binaire, abritant d'étranges ruines de vastes cités, ce qui laisse supposer clairement qu'il devait abriter une civilisation évoluée disparue depuis longtemps.

Xio

Cette station spatiale de la taille d'une planète flotte sans attache dans l'espace profond, sans but, sans fonction ni habitation, et pourtant des explorateurs et des civilisations qui ont croisé sa route ont reçu d'étranges signaux de détresse émis dans un langage brouillé et déformé. Bizarrement, tous ceux qui ont tenté d'approcher de la station ont disparu sans laisser de trace.

AMAS DE TABORI

La Nébuleuse de la frontière

Diamètre : –
Masse : –
Gravité : spéciale
Localisation : le Vaste
Atmosphère : normale
Jour : – ; **Année :** –

Le système de Tabori, de multiples étoiles et leurs planètes en orbite autour de la supergéante rouge Bori, a radicalement changé il y a 6 000 ans quand Bori s'est effondrée sur elle-même, vaporisant une grande partie de sa masse pour former une magnifique nébuleuse qui demeure électriquement active, produisant de puissantes interférences qui entravent les communications, la navigation et les déplacements. L'explosion de la supergéante a également pulvérisé sur les mondes qui ont survécu de riches dépôts d'un métal extrêmement rare, le siccattite, ce qui a provoqué une ruée dans cette dangereuse frontière pour s'emparer de cette richesse.

L'Amas de Tabori, comme ce secteur est désormais nommé, abrite cinq étoiles connues : Eauprofonde, Ixo, le Monde de Jordan, Vérane et Vodoraé, chacune d'elles avec une poignée de mondes en orbite. D'anciennes cités de races éteintes parsèment Eauprofonde Prime, un monde sillonné de rivières, ainsi que la seule planète d'Ixo, Pane, tandis que dans les régions habitables de chacun des systèmes, on trouve d'innombrables villes champignons et installations minières abandonnées. Malgré tout, aucun de ces mondes ou systèmes n'abrite une population suffisamment importante ou unie pour former une quelconque entité politique. Les colonies de Flot-ferrailleurs, des survivants qui se sont retrouvés coincés après que les interférences ont détruit les moteurs de leurs vaisseaux, rivalisent entre elles pour exploiter les ressources. Quelques rares âmes se sont même installées au sein de la nébuleuse, pour savourer une existence sans technologie avancée et sans le moindre contact avec le reste de l'univers.

ARQUAND

L'inconscient éveillé à la vie

Diamètre : ×1
Masse : ×1
Gravité : ×1
Localisation : le Vaste
Atmosphère : normale
Jour : 26 heures ; **Année :** 1 an

Quand les explorateurs ont découvert Arquand pour la première fois, ils étaient enchantés : un monde pastoral sans vie évoluée, riche en ressources, prêt à être colonisé. Mais au bout de quelques mois, cependant, le contenu de leurs rapports a profondément changé. Ils y indiquaient apercevoir dans l'ombre des êtres aimés disparus depuis longtemps, des machines tombant en panne de manière aléatoire et la présence d'une faune hostile dotée d'une étrange capacité d'organisation. Après un désastre au cours duquel tout un campement a disparu, les explorateurs ayant survécu se sont réfugiés à bord de leurs vaisseaux restés en orbite.

Après des recherches plus minutieuses, on découvrit une explication peu commune : même s'il n'y avait aucune vie évoluée sur Arquand, la planète elle-même était dotée d'une sorte de conscience et réagissait aux désirs et aux peurs des formes de vie qui y vivaient. Pour les créatures les moins intelligentes, elle pouvait produire de la nourriture quand elles étaient affamées ou modifier sa forme pour faciliter une migration ; aussi, les formes de vie les plus simples prospéraient-elles sur ce monde en même temps qu'une faune allant d'immenses troupeaux de gazelles à six pattes et dotées d'un long cou, à des oiseaux colorés à quatre ailes se déplaçant en nuées de la taille d'une ville.

Mais quand elle a été confrontée à des formes de vie plus évoluées, cependant, cette mystérieuse force s'est attaquée au psychisme des visiteurs. Elle s'est nourrie de leurs émotions, ce qui a contribué à lui donner une forme. Un individu pouvait se réveiller après avoir fait un cauchemar pour découvrir que le monstre affamé qui le poursuivait dans ses rêves était désormais un groupe d'esclavagistes se tenant au pied de son lit. Même des manifestations évoquant des sentiments positifs ont des effets dangereux en générant des obsessions et en érodant la santé mentale de leurs créateurs. Malgré le fait que ces dangers soient connus, des colons et des explorateurs des Mondes du Pacte continuent de se rendre sur ce faux paradis, espérant être assez disciplinés mentalement pour tirer profit du potentiel de la planète et pouvoir exaucer leurs vœux.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

DAÉGOX 4

Prison corporatiste inviolable

Diamètre : × 2/3

Masse : × 4/9

Gravité : × 1

Localisation : Espace proche

Atmosphère : normale

Jour : 20 heures ; **Année :** 2 ans

Indépendante de tout gouvernement ou confédération, Daégox 4 est une prison à l'échelle d'une planète pour des centaines de milliers de criminels de la galaxie. D'immenses étendues de bâtiments de détention, avec des tailles et des infrastructures différentes selon les crimes des détenus, recouvrent l'un des deux continents de ce monde. Les pires crapules sont enfermées dans un complexe de haute sécurité en son centre. Les autres régions terrestres abritent des forêts luxuriantes et de vastes prairies dans lesquelles les prisonniers les moins dangereux sont autorisés à se promener librement. Au centre de ce magnifique continent, près d'un fleuve, se dresse une montagne. Cette imposante structure qui couvre des centaines d'acres est le cœur administratif de la ville. Cependant, la réelle puissance qui gère la planète prison est la Corporation Daégox dirigée par une mystérieuse race d'humanoïdes qui, pour l'instant, a refusé de révéler quel était son monde natal. Les chefs de la corporation vivent en orbite autour de la planète, à bord d'un navire appelé l'Œil-du-ciel et, pour un certain tarif, ils acceptent les prisonniers de n'importe quel gouvernement qu'ils estiment légitime. Certains considèrent que la corporation regroupe l'ensemble des membres de cette race extra-terrestre et que la planète est leur monde natal. Mais cela n'a jamais été prouvé.

Ce ne sont pas seulement les cellules et l'absence de véhicules modernes qui retiennent captifs les prisonniers de Daégox 4. La planète est enveloppée d'une bulle invisible semblable à une membrane unidirectionnelle. La seule manière fiable de quitter ce monde se trouve enfouie au plus profond de la montagne, où un portail techno-magique peut s'ouvrir sur l'un des mondes parmi les dizaines auxquelles il est relié. Le personnel de Daégox qui contrôle la montagne affirme qu'aucun prisonnier ne s'est jamais échappé mais il existe de nombreuses rumeurs au sujet d'un certain Wren qui serait récemment parvenu à fuir.

La planète est principalement auto-suffisante et la Corporation Daégox perçoit la majeure partie de ses revenus grâce aux taxes d'admission des prisonniers. Cependant, une partie des fonds de la société provient de négociations entre les geôliers et leurs captifs, ces derniers offrant des ressources planétaires, et d'après certaines rumeurs, des assassins professionnels et des soldats kamikazes, en échange d'objets et d'informations venant de l'extérieur.

Fort heureusement pour les gardes de Daégox, l'atmosphère de la planète est imprégnée d'une forte concentration de spores, peut-être mis au point par la compagnie, qui ont un effet apaisant, rendant toutes les créatures n'appartenant pas à Daégox dociles et aimables. Si l'on en croit les rapports de la corporation, on n'a pratiquement jamais entendu parler d'affrontements à grande échelle ou de révoltes de prisonniers.

DAIMALKO

Ruines et colosses déchaînés

Diamètre : × 1/4

Masse : × 1/16

Gravité : × 1

Localisation : Espace proche

Atmosphère : normale

Jour : 48 heures ; **Année :** 3 ans

Monde aride aux montagnes rocailleuses et aux bassins escarpés, Daimalko grouille de monstruosités errant dans les vestiges de ce qui était autrefois deux grandes civilisations tandis que les quelques descendants de ces sociétés tentent de survivre sous terre.

Il y a fort longtemps, une civilisation prospérait sur Daimalko. Les récits évoquant des bêtes monstrueuses n'étaient que des légendes. À cette époque, la vie quotidienne était centrée autour du conflit entre les psychiques de la Confédération de Volkaria et la Sainte Monarchie d'Ykarth, une nation revendiquant un mandat divin accordé par Duellona la Vierge Guerrière. Il y a 200 ans, cependant, en un mois, un cataclysme à l'échelle planétaire mit fin au conflit.

Les daimalkans à la peau grise appellent aujourd'hui cet événement l'Éveil. Alors que les tremblements de terre se propageaient sur toute la planète, les océans s'évaporèrent et ses étendues végétales se flétrirent. Pire, le cataclysme éveilla les bêtes des anciens récits des daimalkans. Appelés colosses, kaiju, ou par d'autres noms, ces titans étaient des créatures gargantuesques comme jamais on n'en avait vu auparavant, avec des têtes constituées de langues, de crocs et d'autres horreurs. À peine réveillées, elles se mirent à anéantir ce qui restait des deux nations belligérantes.

La plupart des habitants de la planète moururent au cours de l'Éveil, ou peu de temps après, massacrés par les colosses. Ceux qui réussirent à survivre se réfugièrent dans des cavernes souterraines qu'ils baptisèrent le Refuge. Bien que certaines tensions puissent persister, la survie l'emportait désormais sur la nationalité. Avec le temps, les communautés souterraines se développèrent et des chefs s'imposèrent : les Gardiens. Affirmant être capables de dompter les colosses grâce à de mystérieux orbes magiques, ces Gardiens sont parvenus à implanter de petites colonies à la surface au cours des 50 dernières années.

La planète demeure incroyablement dangereuse. Des poches de résistance volkariennes et ykarthiennes menacent de déstabiliser le Refuge. Qui plus est, des messages radio reçus par des vaisseaux en orbite indiquent l'existence de descendants des volkariens et des ykarthiens dans les vestiges des métropoles, mais on ignore pourquoi personne ne répond à ces messages à la surface de la planète. Étant donné les récentes attaques de colosses contre les colonies et les rapports émis par les communautés souterraines d'assauts coordonnés de créatures sans peau et sans yeux, certains daimalkans s'opposent à tout contact avec les Mondes du Pacte, craignant que l'arrivée d'étrangers ne provoque un second Éveil.



EMBROI

L'esclave de fer des Enfers

Diamètre : × 3/4

Masse : × 9/16

Gravité : × 1

Localisation : Espace proche

Atmosphère : normale

Jour : 18 heures ; Année : 1 an

Telle une géode, la planète Embroi luit d'une lueur violette dans le vide, un endroit d'une froide complexité et d'une grande rentabilité. Les six continents de la planète sont séparés par des mers améthyste qui abritent d'innombrables espèces de majestueux mollusques massifs. Ceintes d'archipels, les terres émergées ont pour nom : Antikawara, l'Étendue du Baskar, Chapru Von, Démagallo, Irralo Kellad et Kanfrei. L'Étendue du Baskar est le plus grand continent mais le moins peuplé. C'est une terre de ruines, de tempêtes de cendres et d'épidémies ; les vestiges des Nations du Baskar, des pays calomniés dont on ne se souvient qu'à peine. La majorité de la population vit soit sur la terre de Démagallo, le continent-capital, soit sur celle d'Irralo Kellad, une région de montagnes de fer et de gouffres creusés par des usines.

Les Embris au visage masqué constituent l'espèce dominante de la planète et ils passent leur vie à s'accrocher à leur statut social et à leurs régimes quotidiens avec une ferveur quasi religieuse. Les désirs individuels sont des distractions qui, après des siècles de répression culturelle et de formatage social, ont été étouffés. Il existe peu d'Embris libres penseurs sur la planète et aucune forme de rébellion ou même de résistance passive. Chaque Embri a un rôle et soit il le remplit correctement, soit il est remplacé. Ils font ce qu'on leur dit et sont récompensés avec un confort dérisoire et des promesses creuses. En conséquence, Embroi est un monde d'esclaves particulièrement précieux pour l'empire du plan Matériel des Enfers.

Peu d'habitants, et encore moins de visiteurs des Mondes du Pacte, réalisent qu'Embroi est un fief des Enfers. La population diabolique se tapit dans les ombres de la planète et son influence infernale demeure discrète. Toutes références aux vastes réseaux de passages souterrains qui s'étendent dans les entrailles de ce monde ont été effacées de l'Histoire d'Embroi. Ce royaume inférieur est aujourd'hui le domaine de silencieuses armées de diables lévalochs, de portails ardents ouverts vers le Malebolge, le sixième niveau des Enfers, et de machines sacrificielles. Et c'est la victorieuse malébranche Occhiorasoï, qui a conquis Embroi avant la Faille, qui règne dans l'ombre. Désormais, elle attend, comme elle le fait depuis des millénaires, préparant la contribution de son monde aux desseins insondables d'Asmodéus.



EMPIRE STELLAIRE AZLANT

Tyranniques expansionnistes stellaires

Diamètre : × 2/3

Masse : × 1/3

Gravité : × 3/4

Localisation : le Vaste

Atmosphère : normale

Jour : 18-1/2 heures ; Année : 1-1/3 ans

Il y a des milliers d'années, des aventuriers et des érudits d'Azlant, le premier grand empire de Golarion, ont commencé timidement à explorer les autres planètes. La plupart de ces tentatives se sont terminées en désastres et Azlant fut anéanti au cours d'un cataclysme planétaire. Cependant, un avant-poste établi sur une lointaine planète nommée la Nouvelle Théspéra parvint à survivre. Isolés de leur monde natal par l'impossibilité d'activer leurs portails magiques, les colons azlants utilisèrent leur maîtrise de la magie et de la haute technologie pour, en un millénaire, coloniser leur nouvelle planète et les mondes proches. Puis la découverte de la technologie Drift leur permit de conquérir des systèmes voisins, ce qui donna naissance à l'Empire stellaire azlant.

Cet empire revendique aujourd'hui une douzaine de systèmes stellaires soumis à son hégémonie, allant des mondes luxuriants et peuplés de Thénékral aux astéroïdes sans vie mais riches en ressources d'Irdinang. Tous ces mondes sont soumis à la domination et aux lois de l'empire et tous doivent verser un tribut au Trône d'Éternité, tributs que l'empire consomme avidement dans sa soif d'expansion. De même, chacune des 17 « espèces extraterrestres évoluées » officiellement reconnues par l'empire, des arboricoles neskintis de GJOR III aux trilatéraux vildéraros de l'océanique Oyojii, sont des citoyens de seconde classe au service des humains de sang pur, qui descendent des pionniers azlants et qui constituent l'aristocratie de l'empire. L'esclavagisme est une institution vénérable et respectée au sein de l'empire et les androïdes, qui ne sont pas considérés comme des citoyens ou des êtres véritablement conscients, constituent la vaste majorité de la classe inférieure réduite en esclavage.

Le cœur de l'Empire stellaire azlant est la première colonie de la Nouvelle Théspéra en orbite autour de l'étoile d'Aristia. C'est ici que siège l'Imperator Stellaire, un titre actuellement partagé par les deux jumeaux héritiers de la dynastie Ixomander que l'on dit régner sur l'empire stellaire depuis presque 2 000 ans. Les cités de la Nouvelle Théspéra sont des exemples flamboyants de la culture, de l'architecture et du savoir azlant mais elles sont aussi les symboles de l'oppression exercée par cet empire qui y expose à la vue de tous, les reliques des mondes et civilisations qu'il a annexés.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

JÉDARAT

Destination en plein essor parmi des vestiges extraterrestres

Diamètre : × 1/2

Masse : × 3/8

Gravité : × 1-1/2

Localisation : le Vaste

Atmosphère : ténue

Jour : 15 heures ; **Année :** 257 jours

Monde rocaillieux dépourvu de vie en orbite d'une naine jaune de la séquence principale appelée Vose 303, Jédarat est le site d'un projet collaboratif environnemental financé par AbadarCorp, les Xéno-protecteurs et une start-up nommée Retraites de Luxe des Nouveaux Horizons. Dans son état naturel, Jédarat est épouvantablement froide, dénuée d'une atmosphère suffisamment épaisse pour permettre à la plupart des humanoïdes de survivre et semble inhabitable. Pourtant, grâce à quelques efforts scientifiques, la planète est en bonne voie pour devenir une parfaite station touristique couverte de neige qui, l'espère les investisseurs, attirera aussi bien des touristes que des colons.

Actuellement, les scientifiques et les xéno-druides stationnés sur la planète travaillent pour atteindre cet objectif. Aux pôles de Jédarat, des modules de conversion atmosphérique de la taille d'une ville transforment les calottes glaciaires polaires en gaz qui est pompé dans l'atmosphère afin de l'épaissir et de réchauffer la planète. De vastes nappes microbiennes, l'abiogenèse de la vie sur Jédarat, se répandent sur les terres, entre de profonds océans en plein développement.

Les scientifiques qui supervisent les progrès du projet ont découvert l'existence de vestiges extraterrestres inconnus jusqu'alors situés dans les coins les plus reculés de ce monde. Alors que plusieurs factions s'emploient à préparer des expéditions archéologiques, les investisseurs du projet ont déjà mené quelques incursions dans ces ruines. Toujours à l'affût de la moindre opportunité pour faire des profits, les investisseurs envisagent toutes les solutions possibles pour incorporer ces anciennes ruines dans les futures infrastructures de leur station balnéaire.

LOTHUN

Projet de terraformation qui a échappé à tout contrôle

Diamètre : × 1

Masse : × 2

Gravité : × 2

Localisation : le Vaste

Atmosphère : spéciale

Jour : 20 heures ; **Année :** 2 ans

Il y a encore dix ans, Lothun n'était rien de plus qu'un amas de métal sans aucune vie intelligente, sans le moindre écosystème valant la peine d'être mentionné et plongé dans une atmosphère toxique. Cependant, quand la planète a été découverte, les Prospecteurs, un consortium de sociétés minières, firent le pari qu'elle pouvait être terraformée et que si l'expérience réussissait, l'opération serait largement rentable une fois qu'on pourrait extraire les ressources de Lothun.

Les Prospecteurs établirent rapidement des laboratoires et des nano-forges massives à des endroits clés de ce monde avant d'y installer une communauté scientifique permanente. Ils prirent soin de protéger chaque installation de l'environnement hostile et les relièrent entre elles pour générer des « impulsions » synchronisées de terraformation ayant pour but de modeler Lothun selon des caractéristiques environnementales prédéterminées.

Cependant, la technologie utilisée échappa à tout contrôle et les impulsions de terraformation se muèrent en tempêtes de nano-forges qui ravagèrent la surface de Lothun transformant ce monde de manière apparemment aléatoire. Les stations installées sur la planète furent protégées de la destruction par leurs systèmes défensifs ; elles continuent d'émettre des énergies de terraformation mais il n'y a plus aucun contact avec les scientifiques des Prospecteurs. L'opération a partiellement réussi puisqu'il existe de vastes poches d'air respirable un peu partout à la surface de Lothun. S'il était possible de reprendre le contrôle de la situation, cette technologie pourrait s'avérer une véritable aubaine pour les futures implantations sur des mondes non colonisés ou peut-être qu'elle pourrait devenir une arme capable de menacer des civilisations entières si les installations des Prospecteurs tombent en de mauvaises mains.



ORIKOLAÏ

Macro-laboratoire en forme d'anneau

Diamètre : × 2

Masse : × 1-1/2

Gravité : spéciale

Localisation : le Vaste

Atmosphère : normale

Jour : 2-1/2 heures ; Année : 5 ans

ORRY

Amas d'îlots flottants

Diamètre : × 1/2

Masse : × 1/4

Gravité : × 1

Localisation : Espace proche

Atmosphère : ténue

Jour : 28 heures ; Année : 2 ans

Les circonstances requises pour former un monde ayant l'aspect d'un anneau semblent échapper à toute loi naturelle et pourtant Orikolaï, une planète en forme de tore, aussi appelée le Creuset, maintient une structure assez stable qui l'empêche de s'effondrer sous forme de sphère.

Sa forme dicte les étranges conditions qui règnent à la surface d'Orikolaï. La gravité sur ce monde, qui va de faible à normale, est irrégulière et elle est plus forte le long des équateurs et plus faible sur ses contours intérieurs et extérieurs. Puisque la planète est en orbite de son soleil sous un certain angle, les saisons sur Orikolaï sont particulièrement extrêmes avec en été un ensoleillement constant de 10 000 heures et des hivers plongés dans l'obscurité tout aussi longs. L'activité tectonique y est constante avec sur son pourtour extérieur des plaques à sa surface qui convergent en montagnes vertigineuses coiffées de glaciers protégés du soleil et sur son pourtour intérieur des plaques s'écartant et formant ainsi de grandes étendues volcaniques très actives.

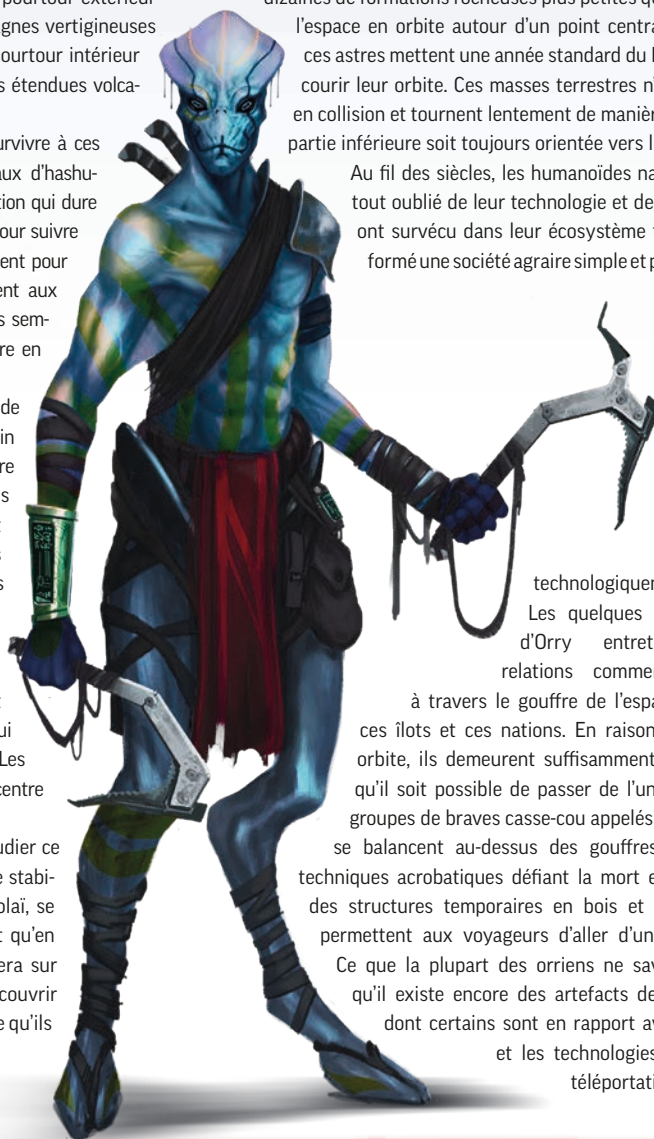
La flore et la faune d'Orikolaï ont évolué pour survivre à ces conditions. Certaines créatures, comme les troupeaux d'hashu-kayaks ou les oies du moyeu, ont un cycle de migration qui dure toute une année et elles se déplacent sur la planète pour suivre le soleil et les sources de nourriture. D'autres hibernent pour survivre aux longs hivers. D'autres encore s'adaptent aux saisons, allant même jusqu'à développer des organes semblables à des vessies qui leur permettent de survivre en fonction de la gravité.

Des études très populaires consacrées à ce monde laissent penser que des scientifiques d'un âge lointain ont créé Orikolaï pour en faire une sorte de laboratoire avant de l'abandonner il y a plusieurs millénaires. Mais ils auraient répandu la vie à sa surface, vie qui s'est adaptée au climat dynamique de ce monde. D'autres races étrangères ont tenté de coloniser Orikolaï mais sans grand succès. Malgré tout, les xéno-archéologues adorent explorer cette planète car dans certaines régions isolées, il reste des vestiges de l'antique race ayant créé Orikolaï. Le plus intrigant est certainement le corps céleste semblable à une lune qui évolue dans la partie centrale délimitée par l'anneau. Les explorateurs soupçonnent cette lune d'avoir été le centre de contrôle principal de la planète.

Cependant, le temps qu'il reste pour pouvoir étudier ce monde touche à sa fin car le processus artificiel de stabilisation du tore, qui maintient la structure d'Orikolaï, se dégrade régulièrement. Les scientifiques estiment qu'en l'espace de quelques siècles, la planète s'effondrera sur elle-même. Le temps leur est donc compté pour découvrir qui sont les créateurs d'Orikolaï, où ils sont allés, ce qu'ils ont appris avec cette expérience et pourquoi ils ont disparu sans laisser de traces.

Il y a des millénaires, Orry était une utopie technomagique avec des scientifiques et des magiciens travaillant ensemble pour créer des merveilles. Cependant, quand un projet destiné à canaliser la gravité afin d'accéder à la technologie des voyages spatiaux a mal tourné, il a créé une anomalie au cœur même de ce monde. L'écorce de la planète s'est fracturée et une grande partie de sa masse s'est retrouvée à dériver dans l'espace. La majorité de la population a été tuée mais, contre tout espoir, de grands morceaux de terre sont restés intacts. Les forces gravitationnelles mystiques ont aussi permis de sauvegarder l'atmosphère, même si celle-ci est devenue très ténue. Orry est désormais constituée de dix bandes de terre massives ainsi que de plusieurs dizaines de formations rocheuses plus petites qui flottent dans l'espace en orbite autour d'un point central ; certains de ces astres mettent une année standard du Pacte pour parcourir leur orbite. Ces masses terrestres n'entrent jamais en collision et tournent lentement de manière à ce que leur partie inférieure soit toujours orientée vers l'anomalie.

Au fil des siècles, les humanoïdes natifs d'Orry ont tout oublié de leur technologie et de leur magie. Ils ont survécu dans leur écosystème fracturé et ont formé une société agraire simple et peu développée



technologiquement parlant. Les quelques grandes villes d'Orry entretiennent des relations commerciales même à travers le gouffre de l'espace qui sépare ces îlots et ces nations. En raison de leur lente orbite, ils demeurent suffisamment proches pour qu'il soit possible de passer de l'un à l'autre. Des groupes de braves casse-cou appelés les arpenteurs se balancent au-dessus des gouffres grâce à des techniques acrobatiques défiant la mort et construisent des structures temporaires en bois et en cordes qui permettent aux voyageurs d'aller d'un îlot à l'autre. Ce que la plupart des orriens ne savent pas, c'est qu'il existe encore des artefacts de leur âge d'or dont certains sont en rapport avec les magies et les technologies de vol et de téléportation.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

PRÉLURIA

Anneaux orbitaux de mondes infinis

Diamètre : × 100

Masse : × 100

Gravité : variable

Localisation : Espace proche

Atmosphère : normale

Jour : 12 heures ; **Année :** 25 ans

Préluria est une géante gazeuse verte et massive habitée uniquement par des espèces très discrètes de vases faites de gaz psychiques immunisées contre l'atmosphère acide de la planète puisqu'elles sont constituées des mêmes composants. L'absence de civilisation à la surface de la planète est cependant largement compensée par la myriade de communautés que l'on peut trouver sur ses larges anneaux orbitaux. Constitués de millions de corps glacés et rocaillieux de toutes les tailles, les anneaux de Préluria abritent un nombre incalculable de bases secrètes de contrebandiers, de centres d'entraînement pour mercenaires et de retraites pour des individus riches, influents et misanthropes venus de tous les recoins de la galaxie. Il n'existe aucun gouvernement centralisé et cet immense disque est le théâtre d'alliances sans cesse changeantes, de rivalités et de fragiles accords de neutralité.

Les plus grandes communautés des anneaux de Préluria se trouvent sur les 23 astres suffisamment massifs pour fournir une gravité naturelle d'intensité variable et la plupart de ces astres bénéficient d'une atmosphère. C'est à partir de ces communautés que les plus redoutables factions des anneaux se font la guerre.

Parmi ces factions les plus puissantes, il y a les mercenaires Vorlath dont la loyauté va au plus offrant mais qui ont leurs propres ambitions ; la Confrérie Xystrienne, apparemment paisible mais dont les agents se font passer pour des pacifistes tout en sabotant les installations de leurs ennemis ; la Patrouille Prélurienne qui tente, avec des succès inégaux, d'éliminer les éléments criminels du système et de maintenir l'ordre ; la Société de Récupération Freugan, revendiquant les moindres ressources ayant une quelconque valeur découvertes sur n'importe quel astre des anneaux ; et l'Institut Reivolan qui effectue des expériences et des recherches à la moralité douteuse et qui accueille en son sein des scientifiques interdits de pratique sur d'autres mondes. Sur les astres les plus petits, on trouve une large variété de structures souterraines ou de surface qui appartiennent soit à des conglomérats, soit à des individus qui ne se soucient guère de leurs voisins.

Certains de ces astres bénéficient d'une atmosphère artificielle mais la plupart sont de simples cailloux stériles à l'exception des installations qu'ils abritent.

SHADARI

Une confédération voilée

Diamètre : × 1

Masse : × 1

Gravité : × 1

Localisation : le Vaste

Atmosphère : normale

Jour : 40 heures ; **Année :** 2 ans

La Grande Shadar est la plus massive des sept planètes en orbite d'une étoile pâle au sein de la Nébuleuse Kurzach, à la frontière du territoire revendiqué par l'Empire stellaire azlant. De vastes formations de poussière et de gaz ionisés enveloppent les mondes de la Confédération du Shadari de voiles gris, moutarde et vert-de-gris, les protégeant des détecteurs et des patrouilles de l'Empire azlant, une protection qui fait de la confédération un havre pour les criminels, les vagabonds et autres fuyitifs tentant d'échapper au long bras de la justice impériale.

Les sept mondes du Shadari, et leurs lunes respectives, abritent de nombreuses espèces et cultures qui ont des points de vue divergents, des formes variées et des composantes émotionnelles différentes mais qui sont unies pour défendre les idéaux de liberté et d'anarchie de la confédération. Les draéliks, les principaux habitants de la Grande Shadar (seconde planète en partant du soleil), sont au premier plan de cette alliance multi-espèces. Agiles et dotés d'une peau lisse, les branches atrophiées du cou des draéliks et leurs doigts palmés évoquent une origine aquatique mais la Grande Shadar ne dispose pas d'étendues d'eau suffisantes pour nourrir ces habitants et encore moins pour être leur milieu d'origine. Comme toutes les races de la confédération, les draéliks portent le troisième Œil d'Illumination, emblématique de leur religion entropique. Cette dernière est centrée autour d'étranges créatures interdimensionnelles appelées les scéaduinars. Parmi les autres espèces du Shadari partageant ce troisième œil mystique, il y a les skrells, des créatures psychiques tentaculaires et bulbeuses qui flottent dans les brumes de la Cinquième Shadar, une géante gazeuse morne qui ressemble à un fruit abîmé.

Mêmes les balrodds, des créatures artificielles avec un torse en forme de tonneau qui se sont libérées

il y a des millénaires de la servitude de l'Empire azlant, portent l'Œil d'Illumination ce qui en fait des

membres loyaux de la cabale du Shadari.

Les dernières rumeurs dans l'Empire stellaire azlant

font état d'un secret transmis par les scéaduinars au Souverain draélik et à son Conseil inférieur ; une arme d'une puissance incommensurable connue sous le nom de Démanteleur. Si

l'on en croit cette histoire, l'arme serait une entité grièvement blessée, un Éon qui aurait survécu après la création de l'univers. Le Shadari a œuvré pendant des dizaines d'années pour pervertir les énergies de l'Éon afin qu'elles soient capables de « démanteler la création », une perspective épouvantable si un tel pouvoir tombait entre les mains de ce qui n'est rien de plus qu'une confédération de pirates de l'espace et de hors-la-loi.



SUAIRE DÉCHIRÉ [LE]

Mégastructure en ruine alimentée par le soleil

Diamètre : × 2

Masse : × 2

Gravité : × 1

Localisation : Espace proche

Atmosphère : aucune

Jour : - ; **Année :** -

Dans une région lointaine d'un bras de la galaxie se trouve une immense mégastructure sphérique construite directement autour d'un soleil. Appelée le Suaire Déchiré, il s'agit d'une Sphère de Dyson : un canevas comme de la dentelle de modules extraterrestres aussi grands que des continents, reliés par d'immenses voiles solaires mais qui ont été ravagées et déchirées par un désastre inconnu. Ses créateurs ont disparu depuis des millénaires et la majeure partie de ce qui reste de la structure est abandonnée. Les régions dévastées près des perforations sont soumises au vide. Le reste semble relativement intact et abrite des communautés isolées de chercheurs, de récupérateurs et de squatters. Plusieurs de ces groupes, dont les aatévaks, les qottraus et les xixinnts, affirment être les descendants des créateurs du Suaire mais les différences entre leur biologie et l'architecture de la structure rendent cette affirmation peu crédible.

Les systèmes de survie du Suaire ne fonctionnent que partiellement et certains secteurs possèdent une atmosphère irrespirable ou une gravité fluctuante. Ses derniers systèmes de défense s'activent régulièrement sans la moindre provocation. L'espace à l'intérieur et à l'extérieur de la sphère est aussi dangereux car il est le théâtre de phénomènes étranges et massifs qui seraient dus à la manifestation spectrale des mondes détruits pour permettre la création du Suaire. La structure est également régulièrement visitée par des organisations cherchant à en percer les mystères.

Étrangement, le Suaire Déchiré pourrait mettre à profit ces incursions pour se réparer lui-même. Le long de ses bords, on trouve des concentrations irrégulières d'épaves de vaisseaux et des étendues de nouvelles voiles. La plus grande et la plus ancienne de ces armadas d'épaves est constituée de vaisseaux à l'architecture semblable à celle du Suaire. Les autres navires sont des engins plus récents ayant transporté des colons ou des pillards. La plupart ont été détruits au cours de batailles contre des factions rivales ou contre les systèmes de défense automatisés de la sphère. Certains, cependant, semblent avoir été abandonnés sans qu'on puisse trouver la moindre trace de ce qui est arrivé à leurs équipages.

VESKARIUM [LE]

Berceau d'une puissante machine de guerre interstellaire

Diamètre : × 5

Masse : × 5

Gravité : × 1

Localisation : Espace proche

Atmosphère : normale

Jour : 28 heures ; **Année :** 3 ans

Le Veskarium fait référence au système solaire de huit planètes sur lesquelles règnent les vesks. Cette race de créatures écailleuses s'est développée sur la planète la plus proche du soleil et, dès le début, elle a facilement dominé les groupes d'hommes-serpents vivant dans des caves, les arthropodes à tête de chacal et même des créatures beaucoup plus étranges vivant sur ce monde. La planète disposait de grandes richesses naturelles, de vastes terres émergées et de créatures idéales pour faire la guerre. Mais son peuple voulait encore plus de pouvoir. Finalement, les vesks s'élancèrent dans l'espace. Ils appelaient leur

monde Vesk Prime et

renommèrent et

numérotèrent les

autres planètes

de leur système au fur

et à mesure qu'ils les

conquérèrent. Le résultat

est ce qui est aujourd'hui le

Veskarium, un vaste empire avec

une profusion de sujets. Cela inclut le

peuple de calamars au visage de pierre de

Vesk-2, les êtres fourmis de Vesk-5, les hu-

manoides félins et barbares de Vesk-6 et

les pacifiques mastodontes des glaces de

Vesk-7 et Vesk-8.

Les Vesks règnent à partir

d'énormes bases militaires, qui

servent de sites gouvernementaux,

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

LE GRAND AU-DELÀ

La plupart des voyages dans Starfinder s'effectueront entre les Mondes du Pacte ou les secteurs qu'ils contrôlent et les nombreux mondes inexplorés de la galaxie. Avec des milliards de planètes et autres corps célestes à découvrir, « l'espace réel » offre un nombre infini d'opportunités d'aventures et de dangers pour ceux qui sont assez braves et résistants pour y faire face. Mais Starfinder offre plus que des étoiles binaires, de nouvelles formes de vie extraterrestre et des astéroïdes gorgés de ressources attendant d'être exploités... bien plus.

Tout ce que la plupart des mortels considèrent comme la réalité, y compris toute la galaxie qui englobe les Mondes du Pacte, fait partie d'un niveau d'existence appelé le plan Matériel. Mais ce n'est qu'une infime portion du multivers qui est constitué d'un vaste agglomérat de plans et de dimensions qui forment ce qu'on appelle parfois le Grand Au-delà : le séjour des âmes des défunts, de divinités et de créatures étranges échappant à la compréhension des mortels. Les érudits répartissent généralement ces plans entre deux domaines, la Sphère intérieure et la Sphère extérieure. Cependant, ces dénominations et les tentatives d'établir leurs relations ne permettent pas de décrire la géométrie incompréhensible des infinis qui se superposent.

LA SPHÈRE INTÉRIEURE

Les plans qui composent la Sphère intérieure peuvent être imaginés comme un fruit avec les plans Élémentaires constituant plusieurs couches de peau. À l'intérieur, la chair du fruit, se trouve le plan Matériel avec ses deux pôles que sont le plan de l'Énergie Positive et le plan de l'Énergie Négative. Et comme si cela n'était pas suffisamment complexe, les forces magnétiques des plans Élémentaires Négatifs et Positifs provoquent des séparations du plan Matériel, ce qui a pour effet d'engendrer d'étranges échos de cet univers : le plan de l'Ombre et le Premier Monde. Le plan Éthéré imprègne et lie tous ces royaumes.

Le Drift

Uniquement accessible grâce à la technologie, le Drift permet aux vaisseaux spatiaux de rapidement franchir d'immenses distances. Plan relativement récent, on considère généralement que le Drift fait partie de la Sphère intérieure. Cependant, en raison de son étrangeté, les érudits débattent encore pour savoir comment il s'intègre dans le grand dessein. Pour plus d'informations sur le Drift, reportez-vous à la page 291.

Le plan de l'Ombre

Fidèle à son nom, ce plan est le sombre reflet du plan Matériel mais les êtres qui en sont issus et les lieux qu'on y trouve sont souvent tellement déformés qu'il est impossible de les reconnaître. Les distances sont étrangement variables sur ce plan tout comme la moralité de ses habitants.

Le plan Éthéré

Bordant chacun des nombreux autres plans de la Sphère intérieure, le plan Éthéré constitue le médium permettant de voyager entre ces plans. Cependant, ce n'est pas un espace aussi vide qu'il y paraît et de nombreuses entités étranges y vivent.

Les plans de l'Énergie Positive et de l'Énergie Négative

Le plan de l'Énergie Positive et, sa sombre contrepartie, celui de l'Énergie Négative, existent pour, respectivement, créer et détruire la vie. Tandis que le plan de l'Énergie Négative absorbe la vie et en engendre d'étranges parodies (tout en étant responsable de l'existence des morts-vivants), le plan de l'Énergie Positive n'est pas moins dangereux, puisque sa pure vitalité surcharge et consume les corps mortels.

Les plans Élémentaires

Les plans de l'Air, de la Terre, du Feu et de l'Eau abritent des créatures et des environnements formés à partir de leur élément respectif. Ce sont souvent des lieux inhospitaliers et mortels. Au sein même de ces plans, de nombreuses factions, allant des génies aux serveurs des seigneurs élémentaires, luttent pour le pouvoir.

Le Premier Monde

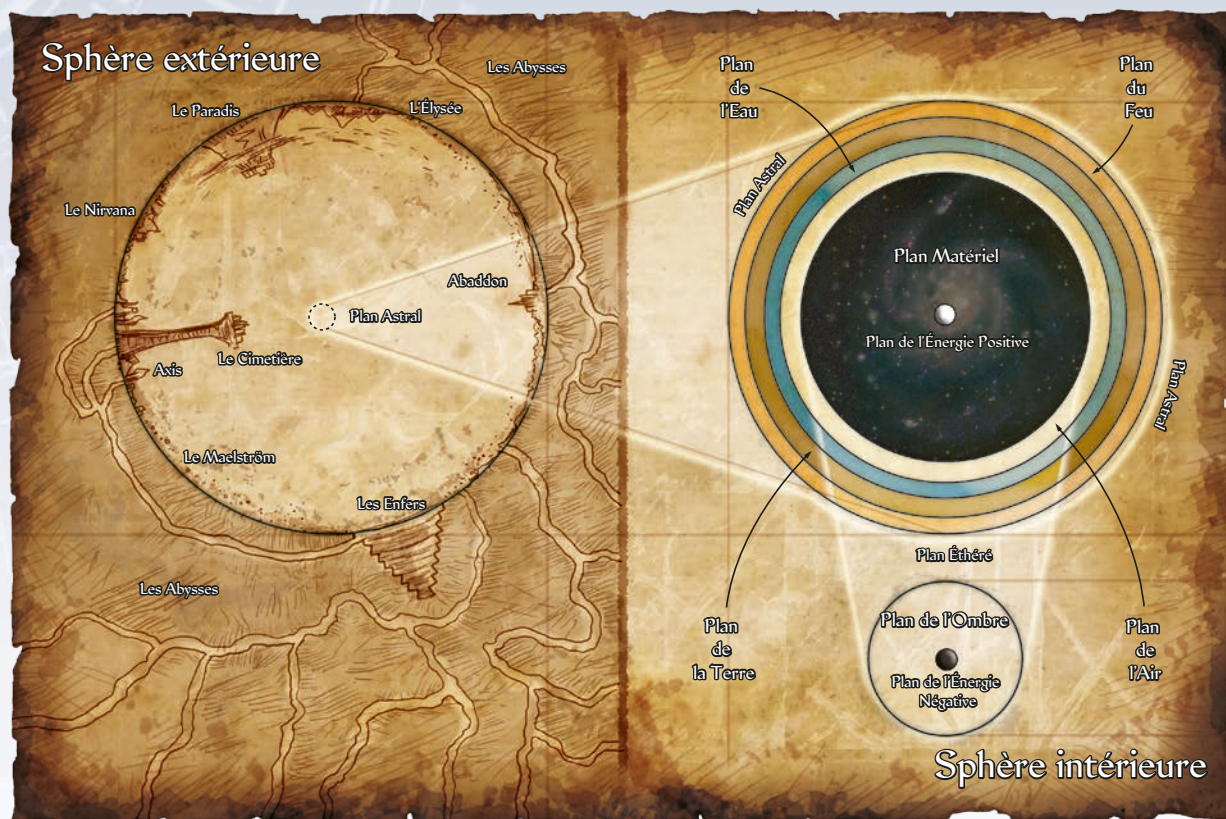
Ébauche grossière du plan Matériel, le Premier Monde a été abandonné il y a très longtemps par les divinités et on peut le considérer comme un palimpseste, un brouillon recouvert par la peinture finale qu'est le plan Matériel. Isolé des autres plans et imprégné d'une vive énergie à cause de sa proximité avec le plan d'Énergie Positive, le Premier Monde est une terre qui se réinvente en permanence, où des êtres fantastiques appelés les Aînés déforment la réalité et règnent sur les fées qui en sont originaires.

LE PLAN ASTRAL

Servant de tampon entre la Sphère intérieure et la Sphère extérieure, le vide du plan Astral est empli d'une brume gris argentée. Les esprits des mortels décédés passent par cet univers le long du fleuve des Âmes afin d'atteindre le lieu où ils seront jugés, le Cimetière.

LA SPHÈRE EXTÉRIEURE

Si la Sphère intérieure est le noyau d'un atome, alors la Sphère extérieure est son enveloppe externe d'électrons tandis que l'Astral est l'espace qui s'étend entre les deux. Sur la surface interne de cette « boule » creuse infinie s'étendent tous les royaumes qui, pour les mortels, seront leurs derniers séjours après leur trépas. L'énergie spirituelle naît dans le plan de l'Énergie Positive, elle prend forme et devient consciente sur le plan Matériel puis, après la mort, elle est emportée sur le fleuve des Âmes avant d'être jugée par Pharasma et de rejoindre l'un de ces plans Extérieurs. Elle se retrouve alors souvent au service d'une divinité ou transformée en ange, en démon ou en un autre Extérieur. Chaque plan incarne un des neuf alignements métaphysiques, bien que la raison pour qu'il en soit ainsi et ce qui se trouve au-delà de la Sphère Extérieure soient un mystère.



Abaddon (NM)

Demeure des daémons nihilistes, les terres dévastées d'Abaddon sont dirigées par les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse qui souhaitent la destruction de tout ce qui vit.

Les Abysses (CM)

D'innombrables horreurs vivent sur les différentes strates terribles des abysses, allant des étranges qliphoth aux répugnants démons et à leurs seigneurs démoniaques.

Axis (LN)

Constitué d'une seule métropole tentaculaire, Axis est la demeure des inévitables mécaniques et de leurs créateurs les axiomites. Ils œuvrent ensemble pour étudier les lois du multivers et pour le protéger du chaos du Maelström.

Le Cimetière (N)

Au sommet d'un colossal pic rocheux, c'est ici le terminus du fleuve des Âmes où les morts sont jugés par la déesse Pharsma et sa cour de psychopompes afin d'être envoyés dans les royaumes de l'après-vie.

L'Élysée (CB)

Les étendues luxuriantes de ce plan, dénuées de la moindre trace de civilisation, répondent aux besoins de ces âmes bien intentionnées qui désirent une vie après la mort de totale liberté et de passion créatrice.

Les Enfers (LM)

Asmodéus, l'Archidiable, a créé les Enfers pour son propre compte puis il les divisa en neuf strates et en plaça huit sous le contrôle de ses terribles archidiabiles, créant ainsi un royaume d'une brutale perfection.

Le Maelström (CN)

S'altérant et se transformant en permanence, le chaos du Maelström est habité par les serpentiformes protéens qui se délectent de la nature étrange de ce royaume.

Le Nirvana (NB)

Un parfait paysage campagnard qui s'étend dans toutes les directions. Les champs, les forêts et les collines du Nirvana abritent les âmes vertueuses et éclairées qui désirent un royaume idyllique pour leurs introspections.

Le Paradis (LB)

La montagne du Paradis, bastion de l'ordre bienveillant, s'étend sur sept niveaux surveillés par des divinités et des archons qui récompensent les justes et réunissent les armées des vertueux.

INTERAGIR AVEC LE GRAND AU-DELÀ

Le Grand Au-delà abrite des anges, des divinités, des démons et d'autres entités insondables qui disposent de vastes pouvoirs et connaissances et il est donc compréhensible que certains cherchent à les contacter pour apprendre leurs secrets ou pour les capturer afin de servir leurs viles ambitions. Les mystiques qui prient des dieux et des déesses croient que ce sont ces divinités qui répondent directement à leurs sorts de divination tels qu'*augure* et *vision mystique*. Les mystiques et les technomanciens ont également accès au sort de *contact avec les plans* qui leur permet d'entrer en contact direct avec des puissances extraplanaires bien que cela soit très risqué. Les lanceurs de sorts peuvent aussi tenter de piéger ces créatures avec un sort de *contrat* pour les obliger à accomplir une tâche. Voyager entre le plan Matériel et les autres royaumes d'existence est possible grâce à des sorts comme *forme éthérée*, *changement de plan* et *traversée des ombres*.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

FACTIONS ET ORGANISATIONS

Les Mondes du Pacte offrent une profusion d'intérêts rivaux allant des gouvernements planétaires aux églises en passant par les grandes entreprises et le crime organisé. Différentes cultures, organisations et espèces travaillent ensemble ou s'opposent violemment, ou une combinaison des deux, et vos relations sont souvent ce qui fera la différence entre une vie de célébrité et de fortune et une existence passée à cultiver des cubes protéinés sur un lointain monde colonie. Les pages suivantes vous présentent certains des acteurs les plus importants des Mondes du Pacte mais ce ne sont que quelques-unes des nombreuses factions de ce système.

QUELQUES AUTRES FACTIONS

En plus des organisations un peu plus détaillées des pages suivantes, vous trouverez ci-dessous des notes au sujet de certaines factions qui, même si elles sont plus petites, ont tout de même une influence sur les Mondes du Pacte qui ne se limite pas à une seule planète, à une seule race ou à une seule culture.

Les Cultes du Mythe des Anciens

Sur de nombreux mondes, il existe des légendes au sujet de puissantes entités extraterrestres qui existaient bien avant la création de l'univers, avant même le temps, avant la première naissance, avant la Mort elle-même et avant les plus anciennes divinités. Ces dieux Extérieurs sont aussi puissants que les autres divinités et attirent la vénération des mortels bien que ceux-ci soient souvent totalement fous. Mais si les dieux Extérieurs se fichent généralement éperdument des affaires des mortels, on ne peut pas en dire autant de leurs adeptes qui cherchent à provoquer la naissance d'une nouvelle ère au cours de laquelle les Grands Anciens et les dieux Extérieurs pourront redevenir les véritables maîtres de la réalité.

Entreprises

L'activité commerciale prospère dans tous les Mondes du Pacte et les entreprises, particulièrement celles qui opèrent à l'échelle d'un système ou à l'échelle interplanétaire, sont les moteurs qui alimentent ce commerce entre les mondes civilisés. Des milliers d'entités corporatistes de différentes tailles sont actives dans les Mondes du Pacte. Parmi les plus connues, on peut citer Arabani Arms Ltd., une société d'armement drow, basée sur Apostae ; Exemplar-23, la plus grande compagnie de fabrication d'androïdes des Mondes du Pacte basée sur Aballon ; Life Innovations, une société de recherche en biotechnologie bréthédienne ; Sanjaval Spaceflight Systems, une société aérospatiale akitonienne, premier fabricant d'armatures pour vaisseaux spatiaux ; le Tétrad, une association commerciale intergalactique et interplanétaire des sorceryrds à quatre bras ; et le Holding des Clans Ulrikka, un consortium d'intérêts nains de la Diaspora.

La Flotte Charogne

Tous les élébriens n'ont pas accepté la décision de leur gouvernement de rejoindre le Pacte d'Absalom. Plutôt que de risquer d'être désarmés par les Intendants, de nombreux amiraux et capitaines morts-vivants de la marine éoxienne ont quitté les Mondes du Pacte à bord de leurs vaisseaux pour se regrouper dans les profondeurs de l'espace. Les équipages morts-vivants de ces sinistres navires forgés d'acier et d'ossements de la « Flotte Charogne », n'ont aucun besoin

d'une quelconque atmosphère ni de nourriture ou autres denrées. Ils peuvent donc facilement s'en prendre aux vaisseaux et aux équipages des vivants. Officiellement, Éox a rompu tous les liens avec la Flotte Charogne, affirmant qu'il s'agit d'un simple vestige de « l'ancien régime » mais beaucoup, au sein des Mondes du Pacte, soupçonnent les sages osseux de maintenir le contact avec cette effroyable armada et de la soutenir ainsi que ses activités.

La Légion du feu céleste

Basée sur Triaxus, la Légion du feu céleste est un groupe de mercenaires qui observe certains principes et qui propose ses services de protection en premier lieu à des colons et à d'autres groupes agissant en dehors de la zone d'influence des Mondes du Pacte, dans les zones où les Intendants ne peuvent pas les aider. Comme leurs célèbres ancêtres, les chevaucheurs de dragons de l'ancienne Légion des dragons de Triaxus, de nombreux légionnaires du feu céleste tissent un lien presque mystique avec les draconiens de ce monde et les meilleurs vaisseaux d'attaque de cette organisation sont pilotés par deux légionnaires : un pilote humanoïde et son copilote draconien auquel il est lié. Bien que la majorité des légionnaires du feu céleste soient des ryphoriens de souche, n'importe quelle race peut rejoindre ce groupe et on y trouve aujourd'hui des androïdes, des humains, des lashuntas et des vesks.

La Ligue dorée

Bien que les Mondes du Pacte abritent autant d'entreprises criminelles qu'il y a d'étoiles dans le ciel, allant des gangs de quelques individus à des cabales planétaires, la plupart des principales stations spatiales accueillent des membres de la Ligue dorée, une ancienne alliance remontant à une époque précédant la Faille réunissant de puissantes « familles » du crime originaires du continent de Tian Xia sur Golarion. La Ligue dorée tire profit des activités commerciales grâce à la corruption, la menace, l'assassinat et la manipulation des marchés et des devises. Son seul objectif est d'accroître la fortune de ses membres. L'activité criminelle sur une station spatiale spécifique ou sur un astéroïde habité est généralement gérée par une famille donnée tandis que sur des planètes ou sur de grandes lunes, ce sont plusieurs familles qui se répartissent la tâche. Chaque famille emploie une coterie de soldats et d'assassins tatoués et augmentés, appelée les xuns qui sont craints et respectés dans les territoires contrôlés par la Ligue dorée. L'organisation n'est pas dirigée par une seule famille, ce qui lui permet de survivre même si l'une d'elles est éliminée par les forces de l'ordre ou par un clan rival. Cependant, la famille Ichihara-Hong, qui règne sur une bonne partie du monde d'Akiton, domine la plupart des activités de la Ligue dorée.



ABADARCORP

Immense corporation basée sur la foi

Dirigeant : Archidirecteur général Gévrant Iséki-Okaï'bo

Quartier général : Le Coffre d'or, Station Absalom

AbadarCorp est sans conteste la plus grande, la plus riche et la plus influente des entreprises des Mondes du Pacte, principalement parce qu'elle est également l'église d'Abadar, le dieu de la civilisation, du commerce et de la richesse. En plus de la fabrication, de la distribution et de la vente d'un très large éventail de marchandises, aussi bien magiques que technologiques, AbadarCorp propose également une multitude d'autres services dans les domaines de la banque, de la finance, du travail, de la justice, du transport et des services. Il existe des bureaux, des usines, des commerces et des comptoirs commerciaux d'AbadarCorp (qui se doublent tous de temples d'Abadar) sur chaque monde du Pacte et sur presque chaque planète civilisée ayant des liens commerciaux avec le système. Pratiquement n'importe quel produit que l'on peut imaginer en vente dans les Mondes du Pacte ou les systèmes amis est vendu (et souvent produit) par AbadarCorp ou une de ses filiales. Cela ne signifie pas pour autant que ces produits sont toujours les meilleurs ou que ce géant de l'industrie n'est pas soumis à une rude compétition ; il est parfaitement légitime de se poser la question de savoir si un fusil laser d'Arabani Arms a un faisceau plus cohérent qu'une arme d'AbadarCorp, mais tout le monde sait que l'hypermarché local d'AbadarCorp n'aura probablement pas les deux en stock.

Les objectifs d'AbadarCorp sont les mêmes que ceux de l'église d'Abadar : répandre l'ordre et la civilisation, encourager le libre échange et accumuler les profits. Bien qu'elle ne soit pas engagée dans le maintien de l'ordre, elle fournit cependant de l'équipement, des financements et des entraînements aussi bien aux Intendants qu'aux forces de sécurité planétaires plus modestes. La corporation est également un soutien majeur des efforts de colonisation planétaire, fournissant tout ce qu'il faut à cette fin, du soutien financier aux vaisseaux colonies, des équipements de construction, des approvisionnements et même des bâtiments préfabriqués (ce qui inclut, bien entendu, un centre commercial AbadarCorp avec tout le stock nécessaire et toutes les opportunités de franchises qui vont avec). Le rôle d'AbadarCorp a également été fondamental pour aider le gouvernement des Mondes du Pacte à établir le crédit comme unité monétaire. Son aide pour réguler la monnaie et faciliter les transferts de fonds interplanétaires en fait de facto un élément primordial du département des finances du gouvernement, ce qui n'est pas apprécié par tout le monde.

AbadarCorp adopte une structure corporatiste traditionnelle tout en maintenant une forte présence religieuse. Tous les cadres de cette entreprise et tous ses dirigeants sont prêtres d'Abadar. Son président-directeur général est également le grand prêtre de l'église et il est désigné sous le titre d'archidirecteur général. Les opérations d'AbadarCorp sur une planète donnée (ou sur un site majeur comme la Station Absalom) sont supervisées par un archidirecteur et chacun d'eux dispose d'un siège au conseil d'administration. Les directeurs de rang inférieur supervisent les actifs les plus importants de la société, tandis que les

administrateurs sont responsables des bureaux et des exploitations de plus petite taille. En plus de ses prêtres-administrateurs, AbadarCorp emploie un nombre incalculable d'employés laïques dans une grande variété de domaines dont l'exploration, pour trouver de nouvelles ressources et de nouveaux marchés, le pilotage, la recherche, la sécurité, le transport et bien d'autres encore. Et bien qu'elle dispose de nombreux employés fidèles à plein temps, l'organisation n'hésite pas à engager des aventuriers sacrificiables pour des missions nécessitant des compétences spéciales.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

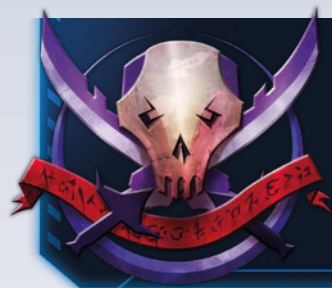
VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



CAPITAINES LIBRES [LES]

Coalition hors la loi

Dirigeant : le Conseil des pirates

Quartier général : le Roc Brisé, la Diaspora

Pour un capitaine marchand dont la cargaison a été pillée ou dont le vaisseau a été volé, les pirates des Mondes du Pacte peuvent paraître n'être qu'un fléau désorganisé. En vérité, un grand nombre de flibustiers qui infestent les routes spatiales respectent quelque chose que l'on pourrait qualifier de code d'honneur ou, tout du moins, la reconnaissance qu'ils ont plus de choses en commun qu'avec les membres d'équipage des vaisseaux qu'ils chassent. Ce sont les Capitaines libres et bien que tous les pillards qui attaquent un navire civil dans le vide interstellaire entre les planètes n'en fassent pas partie, les forbans les plus célèbres et les plus redoutables des Mondes du Pacte revendiquent leur appartenance à cette organisation.

Dirigés par un conseil de seigneurs pirates élus, les Capitaines libres constituent une association de capitaines de vaisseau indépendants dont les principales activités sont la flibuste, la piraterie, le pillage, la contrebande et toute autre activité qui est hors la loi. Ce qui lie ces individus très différents c'est le code qu'ils suivent, un code qui détermine qui peut être pillé, quels navires peuvent être volés ou détruits et, peut-être est-ce le plus important, qui jouit d'une parfaite immunité à de telles prédatons. Bien que les règles qui composent ce code puissent sembler arbitraires ou fantasques, le simple fait d'avoir une structure est essentiel pour que le groupe demeure un ensemble uni plutôt que de devenir une organisation anarchique qui serait facilement balayée par les Intendants. Ces règles sont modifiées de temps en temps en fonction des caprices des capitaines régnants mais certaines restent constantes :

- ❖ Aucun Capitaine libre n'en attaquera un autre en dehors d'un duel approuvé par le Conseil.
- ❖ Les clients s'acquittant des tarifs exorbitants exigés par le Conseil pour être « protégés » doivent être totalement à l'abri de toute attaque injustifiée.
- ❖ Un accord est un accord et une fois qu'un capitaine libre a passé un marché, il doit l'honorer (cela s'avère particulièrement utile pour aider les victimes à savoir qu'un pirate leur offrant la vie sauve contre leur cargaison ne va pas les tuer une fois qu'elles auront accepté.)
- ❖ Tous les membres d'équipage sont libres de quitter le navire dans un port mais tant qu'ils sont à leur poste ils doivent combattre jusqu'à la mort si leur capitaine le leur demande.

Bien que les Capitaines libres sévissent dans les Mondes du Pacte et au-delà, le cœur de leur pouvoir se situe dans la Diaspora, dont la myriade d'astéroïdes, de rochers et de planétésimaux offrent un nombre incalculable de stations d'accueil, de ports et de havres pour les fugitifs, les exclus et les pirates cherchant à mener une existence de hors-la-loi. Le Conseil des Capitaines libres se réunit sur un de ces astéroïdes appelé le Roc Brisé. Sa localisation précise est un secret bien gardé et on dit qu'il est exceptionnellement bien défendu au cas où les Intendants, ou des forces de sécurité planétaire, voudraient venir débusquer les pirates. Les Capitaines libres n'ont aucune autre ambition commune, à part la piraterie mais, en raison de leur influence grandissante, certains rapports d'espionnage connus des membres les plus haut placés des gouvernements planétaires suggèrent la constitution d'un « royaume pirate » embryonnaire au sein même de la Diaspora.





CHEVALIERS DE GOLARION [LES]

Armées de croisés

Dirigeant : Chevalier-Général Halaina Lymikin

Quartier général : Vaisseau Amiral *Épée du courage*

Les chevaliers de Golarion constituent une organisation militaire entretenant une étroite relation avec les Mondes du Pacte, l'église d'Iomédae et les enfants de la planète disparue Golarion. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de vénérer Iomédae pour en être membre, et certains adorent même d'autres divinités, tous les chevaliers ont fait vœu de respecter le Code de l'Héritière, un serment en 10 parties insistant sur le courage, le bon traitement des prisonniers, l'honneur et la modération dans l'action. Ils ont aussi comme consigne d'étudier régulièrement le livre sacré de la déesse, Les Actes de Iomédae.

Les Chevaliers de Golarion se consacrent à la justice et à la droiture sous toutes leurs formes, répandant au sein des Mondes du Pacte, des communautés frontalières et des territoires livrés à l'anarchie, la compréhension de la moralité qui leur a été accordée par leur déesse. Pour beaucoup, cela fait des chevaliers des héros classiques qui consacrent leur vie à la protection des innocents, que cela soit contre des monstres déchaînés ou contre les prédations des criminels ou des tyrans, et qui incarnent les idéaux de la camaraderie militaire et de la mort plutôt que le déshonneur. Cependant, contrairement aux Intendants, les chevaliers ne se considèrent pas soumis aux lois locales qu'ils considèrent injustes, ils sont les défenseurs des lois divines et les structures mortelles qui la violent méritent d'être mises à bas. Ils respectent énormément la loi et l'ordre mais ils ne tolèrent pas ceux qui les pervertissent pour persécuter les autres ou qui pactisent avec des créatures intrinsèquement maléfiques, comme les diables et les morts-vivants. Les frictions que cela peut engendrer impliquent que même si le rôle des chevaliers a été à plusieurs reprises fondamental pour protéger les Mondes du Pacte, les Intendants font de leur mieux pour les orienter vers des conflits apolitiques, comme les attaques de la Flotte Charogne, les incursions démoniaques ou les problèmes affectant des mondes en dehors du système. C'est aussi une des raisons pour lesquelles, au lieu de résider sur un monde du Pacte donné, les Chevaliers de Golarion se servent de leur flotte de puissants vaisseaux-cathédrales de classe Vengeance comme base d'opérations.

Les Chevaliers de Golarion travaillent en lien étroit avec l'église d'Iomédae mais, contrairement à ce qui se passe avec AbadarCorp, ils font attention à bien faire la distinction entre leur ordre et l'église elle-même. Ainsi, ils demeurent libres de s'occuper rapidement des menaces naissantes et comme bon leur semble, sans que la hiérarchie de l'église ne se mêle de chaque décision. Bien que l'honneur exige qu'ils protègent tous les innocents, les chevaliers considèrent leur déesse comme la sainte patronne des races réfugiées de Golarion, en particulier les humains. Le soutien financier du groupe est assuré par des sommes versées par des colonies, des compagnies et d'autres organisations que les chevaliers ont défendues par le passé mais ce sont des dons et non des paiements pour leur service. Les Chevaliers de Golarion ne sont les agents de sécurité de personne.

L'organisation mêle une structure militaire avec les anciennes notions de chevaliers errants et de seigneurs féodaux. Les simples soldats

sont commandés par des officiers-chevaliers même si les lieutenants-chevaliers et ceux d'un grade supérieur peuvent parfois être assignés à des tâches de « chevaliers errants ». Dans ce dernier cas, les chevaliers sont chargés de débusquer l'injustice et d'y mettre un terme en faisant appel aux alliés qu'ils peuvent rallier.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



CHEVALIERS INFERNAUX [LES]

Exécuteurs impitoyables de l'ordre interstellaire

Dirigeant : selon l'ordre

Quartiers généraux : sept massifs vaisseaux-citadelles

Le chaos règne parmi les étoiles. Pour sauvegarder la raison et survivre, les Chevaliers infernaux fanatisés sont déterminés à instaurer l'ordre dans la galaxie même si pour cela ils doivent brûler un milliard de mondes.

Ces chevaliers considèrent que l'ordre est l'unique vertu. Par la force et l'intimidation, cette légion impose sa justice impitoyable. Sans se soucier de quelconques frontières, ils se rendent là où on les appelle, écrasent les pirates, pacifient les peuples primitifs, répriment les rébellions et tentent d'apporter la discipline dans les vastes régions sauvages. Engagés dans un nombre incalculable de conflits, les Chevaliers infernaux ne tolèrent rien d'autre que l'ordre absolu bien qu'ils n'aient eux-mêmes aucun désir de régner. Ce ne sont pas de simples conquérants en quête de richesses et de pouvoir. Ce sont des fanatiques entièrement voués à la cause de l'ordre et à la stabilité des systèmes planétaires. Ils ne se soucient pas de savoir qui promulgue ces lois ou qui règne, cela n'a aucune importance et c'est ce qui explique leur popularité en tant que mercenaires auprès des clients qui peuvent revendiquer un mandat légitime ou qui veulent mettre un terme à un désordre social. Même après la fin des combats, il n'est pas facile de renvoyer les Chevaliers infernaux tant qu'ils ne sont pas certains que l'ordre a bien été rétabli de manière pérenne.

La philosophie et l'esthétique des chevaliers s'inspirent des Enfers et cela est clairement apparent dans l'aspect diabolique de leurs imposantes armures noires. Le bien et le mal sont des notions qui ne veulent rien dire comparées à la nécessité de l'ordre et, en cela, Asmodéus et ses légions en sont le parfait exemple puisque les Enfers ne tolèrent aucune désobéissance. Cela ne signifie pas pour autant que les Chevaliers infernaux soient eux-mêmes maléfiques ou se repaissent de massacres, uniquement qu'ils demeurent inflexibles pour exécuter leurs ordres et se préoccupent d'abord de la stabilité avant de songer à des considérations morales. Un chevalier ne blessera jamais des innocents par caprice et bon nombre d'entre eux font d'ailleurs tout pour les protéger mais ils n'hésiteront cependant pas à brûler une ville et tous ses habitants si cela sert leur cause. Pour s'assurer que seuls les plus méritants rejoignent leur ordre, tous les Chevaliers infernaux sont entraînés et mis à l'épreuve avant d'achever leur formation, en affrontant une créature des Enfers. Seuls ceux qui affrontent et triomphent de cette terreur peuvent revendiquer le titre de Chevaliers infernaux.

Bien qu'ayant une cause commune, les chevaliers sont répartis en différents ordres et chacun d'eux se focalise sur un aspect particulier de leur croisade. Certains, comme l'ordre de la Pointe qui « civilise et fait évoluer » de force les races les moins avancées ou les chasseurs de primes de l'ordre des Chaînes, remontent à l'époque de Golarion. Leurs ancêtres ayant prédit le désastre ont fui dans l'espace ou dans leurs domaines extraplanaires. D'autres sont nés sur des mondes lointains ou sur d'autres plans avant d'être rappelés dans les Mondes du Pacte.

Sept ordres majeurs de Chevaliers infernaux sont actifs au sein des Mondes du Pacte avec des ordres mineurs agissant dans leur ombre.

Ces sept ordres majeurs sont l'ordre des Chaînes, l'ordre de l'Éclipse, l'ordre de la Fournaise, l'ordre du Portail, l'ordre de la Pointe, l'ordre de la Lance et l'ordre du Fléau. Chacun de ces ordres dispose d'armures et d'armes distinctes pour ses membres ainsi que de techniques de combat particulières. Ils possèdent également des croiseurs de combat uniques. Mais leurs citadelles sont certainement la véritable incarnation du pouvoir d'intimidation des Chevaliers infernaux. Chaque ordre dispose d'une de ces immenses stations de guerre mobiles qui lui sert de quartier général.





ÉVOLUÉS [LES]

Activistes cybernétiques

Dirigeant : Collectif Cyprémaciste

Quartier général : Les Tours torsadées, Kashak, Verces

Plus un mouvement social qu'une faction organisée, les Évolués étaient à l'origine les membres d'une caste de Verces qui se consacraient à l'amélioration de leurs corps grâce à des modifications mécaniques et des technologies implantées. Avec les évolutions de la cybertechnologie et l'avènement des communications entre les mondes, cette philosophie s'est répandue aussi bien sur Verces qu'ailleurs, avec des gens de toutes les races cherchant à s'améliorer grâce à la technologie. De nos jours, l'utilisation de cybertechnologies de base ne fait pas débat dans les Mondes du Pacte mais les Éveillés sont désormais la voix de celles et ceux dont les modifications sont suffisamment extrêmes pour les marginaliser et qui pensent que ces augmentations sont le futur de l'évolution.

Verces demeure le cœur de la société des Éveillés ; c'est particulièrement vrai au sein de la nation de Kashak qui, historiquement, est la première à avoir publiquement remis en question le système traditionnel des castes de Verces et revendiqué le droit aux modifications technologiques pour l'ensemble de la population. Si Verces est dans son ensemble à la pointe des développements cybernétiques, les laboratoires privés et les universités de Nabokon, la capitale de Kashak, sont largement en avance dans ce domaine attirant les technomanciens les plus modernes des Mondes du Pacte vers des organisations comme Everlife Adaptation Corporation, Haruspex Interplanetary et la Coopérative Spelllight. Ici, le Collectif Cyprémaciste au pouvoir, considéré par beaucoup comme le porte-parole du mouvement des Évolués, fait pression sur les gouvernements et les entreprises à partir des Tours torsadées, trois spires rondes ressemblant à des tentacules entrelacés en une triple hélice. Bien que les membres du collectif soient connectés en permanence à leurs bâtiments, leurs corps rendus immortels grâce à des machines et leurs cerveaux écumant constamment la vaste infosphère de la planète, leurs drones-insectes et leurs agents voyagent à travers la galaxie pour promouvoir leur mouvement et influencer les gouvernements aux plus hauts niveaux. Bon nombre de ses agents et émissaires sont des androïdes puisque les membres du Collectif ont un respect presque religieux pour ces êtres artificiels et considèrent leur nature comme l'idéal des Éveillés.

Bien que le Collectif veuille à prêcher la tolérance et la compréhension en parallèle au progrès technologique, tous les Éveillés ne sont pas aussi ouverts d'esprit. Pour les groupes technoterroristes comme les Refaçonneurs et Prochaine-Étape, le « bétail », c'est-à-dire les êtres purement biologiques, entrave le progrès et le slogan « l'évolution n'a besoin de nul consentement » justifie des actions comme contaminer des réserves d'eau avec des nanites ou kidnapper et modifier des personnalités publiques. Ironiquement, le Collectif, qui sait la haine que favorisent ces groupes vis-à-vis des Non-Éveillés, est le premier adversaire de ces mouvements radicaux. En ayant recours à des technologies très avancées, ces deux camps se livrent une guerre des ombres depuis des générations. Le Collectif

engage souvent des agents indépendants pour l'aider à traquer et à éliminer ceux qui tuent sans discrimination au nom du progrès.

Bien que les Éveillés aient traditionnellement une préférence pour les augmentations informatisées et mécaniques, la plupart d'entre eux se préoccupent davantage du but ultime du progrès et des développements personnels que d'un mécanisme en particulier. Aussi, ces dernières années on a constaté un accroissement rapide des gens dotés d'implants biotech ou d'améliorations purement magiques qui s'identifient tout de même au mouvement des Évolués et qui participent à la gestion du groupe. Les Xéno-protecteurs ont renforcé leur présence, en défendant l'idée selon laquelle les augmentations peuvent réduire l'impact écologique, tandis que les barathus de Bréthéda, pour des raisons inconnues, se sont soudainement mis à transmettre des messages au cours des assemblées du groupe. Bien que de nombreux Éveillés apprécient le point de vue de ces nouveaux membres, certains s'inquiètent que cela puisse élargir les perspectives du groupe dans des directions délicates.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



FRONT DE LIBÉRATION DES ANDROÏDES

Partisans synthétiques

Dirigeant : Ex Novo

Quartier général : inconnu, sans doute dans la Diaspora

Si les androïdes ont été reconnus comme des citoyens libres des Mondes du Pacte depuis plus d'un siècle, cela ne signifie pas pour autant que leur exploitation a totalement cessé. Bien que les Intendants soient à l'affût de la moindre forge d'androïdes illégale, ils ne peuvent pas être partout. Il existe encore au marché noir un commerce d'esclaves androïdes pour les stations de recherche secrètes des entreprises, les navires pillards de l'espace profond et les colons peu scrupuleux installés sur de nouveaux mondes. Sous la menace, les androïdes y sont contraints d'obéir.

C'est là qu'intervient le Front de libération des androïdes. Avec des agents allant de simples informateurs à des équipes d'infiltration d'élite, le FLA se consacre à l'éradication de l'esclavage des androïdes où qu'il puisse avoir lieu. Constituée à l'origine uniquement d'androïdes, l'organisation accepte désormais des membres des autres races. Cela est dû en partie au fait que les missions visant à perturber le trafic d'androïdes mènent souvent à la libération d'autres humanoïdes opprimés. Bien que l'organisation en cellules du FLA implique que ses membres connaissent rarement l'identité de plus de quelques collaborateurs, beaucoup pensent que le conseil du groupe, l'Ex Novo, est installé sur un astéroïde secret de la Diaspora, un morceau de rocher qui ne figure sur aucune carte, truffé de logis caverneux et protégé par des systèmes de camouflage dernier cri. Des agents s'identifient souvent entre eux grâce à des tatouages magiques cryptés qui demeurent invisibles tant qu'ils ne sont pas activés par un mot de commande puis identifient les autres agents en consultant une base de données anonyme. La nature secrète de l'organisation fait qu'il lui est difficile de présenter un visage public mais parfois des transmissions pirates revendiquent certains exploits ou présentent le manifeste du groupe. Certains estiment que le FLA entretient des liens discrets avec les Intendants et que peut-être même un de ses membres siègerait au Conseil du pacte.

Le fait que ses partisans ne partagent aucune autre philosophie que la volonté de mettre fin à l'esclavage des androïdes complique largement les relations entre le FLA et le reste de la société. Certains tentent d'atteindre leur objectif sans avoir recours à la violence, tandis que d'autres ne se soucient guère de faire des victimes ; certains ne se soucient que du véritable esclavage alors que d'autres

cherchent à éradiquer tous les préjugés affectant les êtres artificiels. La faction qui retient le plus l'attention est, de loin, la minorité des Perceptionnistes. Tandis que la plupart des gens des Mondes du Pacte considèrent que l'âme est ce qui fait la différence entre une personne et un bien, et qu'aussi bien les androïdes que les machines conscientes comme les anacites obtiennent leur âme au moment de l'éveil, les Perceptionnistes objectent que si vous êtes incapable de déterminer si une machine évoluée est consciente ou qu'elle suit simplement un programme, vous devez lui accorder les mêmes droits qu'à un être doté de conscience. Bien que relativement limité, ce groupe dissident insiste pour qu'on libère les robots et les IA des vaisseaux détenus légalement et il a souvent recours à la violence, ce qui a considérablement nui à la réputation du FLA ces dernières années.





INTENDANTS [LES]

Pacificateurs diplomatiques

Dirigeant : Directeur-Général Lin Camulan

Quartier général : Bastion, Station Absalom

Fondé sur Verces il y a des millénaires, l'ordre des Intendants était autrefois une organisation non gouvernementale de pacificateurs qui se consacrait à protéger l'Anneau des nations de cette planète et à s'assurer de la loyauté de chaque pays à l'alliance. Avec la création du Pacte d'Absalom, unifiant les mondes du système solaire, les Intendants virent là une mission encore plus importante et s'y lancèrent corps et âme en relocalisant leur quartier général à bord de la Station Absalom.

Les Intendants sont à la fois des soldats d'élite et des diplomates qui ont pour tâche de préserver la fragile alliance entre les Mondes du Pacte. Quand de nouveaux membres prêtent serment, ils renoncent à toute allégeance à leur précédente organisation ou à leur monde natal, et doivent désormais consacrer leur existence à protéger le Pacte et ses citoyens. Ce qu'implique exactement cette protection est décidé par le Directeur-Général et le Conclave des Légats mais cela va de la surveillance des routes spatiales neutres ou la facilitation des négociations commerciales jusqu'à mettre fin à un embryon de guerre en déployant une puissance écrasante (et, d'après certaines rumeurs, en ayant recours à de discrets assassinats). Bien que toutes les factions n'apprécient guère les ingérences des Intendants, en règle générale leur parfaite neutralité est considérée comme héroïque et même les soldats de base des Intendants sont admirés pour leurs compétences et leur code de conduite. Bien que leur quartier général, l'austère citadelle appelée le Bastion, soit situé sur la Station Absalom, l'organisation est totalement indépendante de son gouvernement et, en fait, elle est même en théorie indépendante du conseil des Mondes du Pacte. Dans la pratique, les Intendants répondent au conseil sauf dans de rares cas mais si les élus devaient agir contre la lettre et l'esprit du Pacte, les dirigeants des Intendants auraient la liberté de refuser de les servir.

Les grades au sein des Intendants sont quasi militaires mais certains agents opèrent de manière indépendante ou en petites unités. De la même manière, l'organisation dispose d'une flotte de taille conséquente mais, comparativement, de plus petites flottilles dans leurs installations situées sur différentes planètes. Cela est dû, a priori, aux compétences des Intendants et à leur statut de conseillers et non d'occupants. De même, la plupart des actions militaires dans le système seront effectuées par les gouvernements souverains qui ont la juridiction sur les territoires où surviennent d'éventuels problèmes. Mais la raison la plus concrète est certainement la Résille, un réseau de portails à trous de ver situés dans chaque installation des Intendants dont la technologie top secrète permet à des troupes d'être instantanément transférées là où on en a besoin. Cependant, les Intendants ont toujours recours à la violence en dernière extrémité, car obtenir la paix par la conquête serait saper les principes même sur lesquels repose cette organisation. Ce refus d'outrepasser leurs prérogatives est à la fois la fierté et la faiblesse des Intendants puisque

les criminels peuvent aisément fuir leur juridiction en quittant le système solaire ou en se réfugiant sur le territoire d'un gouvernement planétaire. Cela force les Intendants à travailler avec des chasseurs de prime indépendants et avec des groupes comme les Chevaliers de Golarion ou la Légion du feu céleste. Heureusement, ils ont aussi une certaine latitude pour

interpréter les règles et sont capables d'orchestrer de véritables machinations pour inciter les criminels à revenir dans l'espace des Mondes du Pacte. Comme les sergents instructeurs du Bastion aiment à le rappeler aux nouvelles recrues, bien que la détermination des Intendants nécessite d'être infaillible au service du Pacte, cela ne veut pas pour autant dire qu'ils doivent se montrer stupides.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



SOCIÉTÉ DES EXPLORATEURS D'ÉTOILES [LA]

Aventuriers érudits

Dirigeant : Premier Chercheur Luwazi Elsébo

Quartier général : Complexe du Savoir, Station Absalom

La quête du savoir, la soif d'exploration et la volonté de percer les mystères de l'univers sont les trois caractéristiques de toute grande entreprise. Pour les membres de la Société des Explorateurs d'étoiles, cette curiosité est plus qu'une motivation, c'est un mode de vie. Basée dans le Complexe du Savoir de la Station Absalom, la Société des Explorateurs d'étoiles est une association d'érudits et d'aventuriers qui voyagent à travers la galaxie afin de servir la cause de la connaissance. Fondée peu de temps après la fin de la Faille et inspirée par des récits fragmentaires concernant une organisation semblable pré-Faille et appelée la Société des Éclaireurs, la Société des Explorateurs d'étoiles avait pour objectif, à l'origine, de définir les limites temporelles de la Faille, de rassembler tous les fragments d'histoire expliquant ce qui s'était passé pendant cette période, de localiser Golarion l'Égarée et d'utiliser le réseau en pleine expansion de balises Drift, pour explorer et cataloguer les nouveaux mondes.

De nos jours, les Explorateurs d'étoiles regroupent des érudits de toutes sortes, des biologistes aux informaticiens en passant par des archéologues et des historiens militaires, qui se distinguent des groupes de recherche des entreprises par un principe unificateur : que l'augmentation de la diffusion des informations peut favoriser le développement, le progrès et, en définitive, la paix. Bien que l'organisation et chacun de ses membres puissent gagner beaucoup d'argent en vendant leurs cartes stellaires, leurs banques de données concernant de nouveaux mondes et même des artefacts extraterrestres (une fois qu'ils ont été étudiés, bien naturellement), la principale motivation des Explorateurs d'étoiles c'est la publication de leurs découvertes aussi bien dans l'intérêt général que pour leur prestige personnel. Les plus grandes de ces découvertes révolutionnaires sont diffusées au cours d'émissions publiques régulières appelées les Chroniques des Explorateurs d'étoiles. La manière dont sont effectuées ces découvertes est largement laissée à l'appréciation des membres de l'organisation, bien que l'administration voie d'un mauvais œil les vols, les agressions et surtout l'exploitation de nouvelles civilisations.

Tous les dirigeants de la société gravissent les échelons en gagnant le respect de leurs pairs par leur bravoure et leur érudition. Les instances dirigeantes de l'organisation sont au nombre de trois : le Forum, le Premier Chercheur et le Guide.

Le Forum est une assemblée d'explorateurs chevronnés, de gestionnaires et d'érudits qui coordonnent les expéditions et ravitaillent les camps de base lointains.

En tant que chef désigné de l'organisation, le Premier Chercheur est un membre de la société des Explorateurs d'étoiles qui est élu pour son mérite en tant qu'aventurier érudit et pour son domaine particulier de

connaissances. Chaque Premier Chercheur utilise les quelques années pendant lesquelles il occupe ce mandat pour définir les priorités des recherches de l'organisation et, traditionnellement, se sert de sa position, sans même chercher à s'en défendre, pour faire progresser ses propres investigations. Une fois le mandat du Premier Chercheur achevé, cet individu ne peut plus jamais se retrouver à un poste de dirigeant

au sein de l'organisation. Aussi, beaucoup y voient l'apogée de leur carrière et une fois leur mandat achevé se retirent dans l'ombre ou partent explorer le Vaste. Bien que les Explorateurs d'étoiles n'aient pas pour obligation d'apporter leur aide au Premier Chercheur, la plupart le font par respect pour cette incarnation vivante de l'érudition.

Le dernier élément de la structure du pouvoir est le Guide, des personnalités d'explorateurs exemplaires téléchargées dans un réseau informatique et qui ont pour mission de valider l'élection de chaque Premier Chercheur ainsi que de servir de guides spirituels à la société. Quand le mandat du Premier Chercheur s'achève, le dirigeant communique avec le Guide et obtient souvent le droit de télécharger la copie de sa propre conscience dans le réseau afin d'aider à guider les futures générations.

Étant donné ses campagnes actives de recrutement de candidats de toutes sortes, y compris de cultures situées à l'extérieur des Mondes du Pacte, la Société des Explorateurs d'étoiles est une des organisations les plus cosmopolites et égalitaires du système. Bien que les découvertes de ses membres puissent parfois interférer avec les intérêts des entreprises et des gouvernements, ce qui peut mener à des conflits armés, l'organisation est universellement reconnue comme le leader incontesté de la découverte de nouvelles planètes et des premiers contacts avec d'autres civilisations puisqu'elle n'hésite pas à financer des explorations dans le Vaste sans en attendre le moindre bénéfice financier. De nombreux investisseurs, qu'il s'agisse de gouvernements ou de sponsors privés, soutiennent financièrement les expéditions des Explorateurs d'étoiles ou en engagent dans leurs propres équipes en tant que contractants indépendants. Et même les planètes les plus peuplées des Mondes du Pacte reçoivent des Explorateurs d'étoiles afin qu'ils explorent d'anciennes ruines ou révèlent les secrets de leur Histoire.





XÉNO-PROTECTEURS [LES]

Gardiens écologiques

Dirigeant : La Voix de la nature Alca Gabrio

Quartier général : vaisseau-arche *Equilibrium*

Avec l'avènement du voyage interstellaire à moindre coût, ce sont littéralement des millions de mondes qui peuvent désormais être explorés et colonisés. Tout le monde ne pense pas qu'il s'agit d'une bonne chose.

Aux yeux des Xéno-protecteurs, chaque planète abritant une étincelle de vie est unique : un mystère scientifique à découvrir et un miracle sacré à révéler. Pour eux, la ruée anarchique aux confins de la galaxie motivée par le gain de quelques crédits, ou pour faciliter de nouvelles implantations urbaines, est une hérésie tragique qui doit être stoppée.

Probablement fondée par un ordre druidique de Castrol à l'aube du voyage spatial, la faction des Xéno-protecteurs est un étrange mélange d'individus différents unis dans un but commun. Bon nombre d'entre eux sont des mystiques, des spiritualistes qui canalisent la magie de la nature pour les aider dans leur quête de protection du caractère sacré de la nature sauvage. D'autres sont des scientifiques qui voient dans l'étude des formes de vie extraterrestres l'opportunité d'acquérir rapidement de nouvelles connaissances tout en effectuant de nouvelles découvertes médicales mais qui redoutent l'impact écologique des opérations peu scrupuleuses d'extractions minières et de bio-moissons. D'autres encore sont des soldats de métier, des guerriers environnementaux prêts à donner leur vie pour contraindre les civilisations à vivre en harmonie avec les fragiles écosystèmes. Dirigés par les individus encapuchonnés du Cercle des Gardiens, les Xéno-protecteurs voyagent dans le vide interstellaire à bord de vaisseaux-arches vivants qui sont cultivés et non construits, bio-fabriqués pour réduire l'utilisation de toute technologie inutile, et dotés d'une conscience partielle pour qu'ils soient capables d'accepter les tâches demandées par leurs pilotes.

Bien que les Xéno-protecteurs ne reculent pas devant un combat si cela est nécessaire, et il est un fait que leurs unités d'élite comme les Gardes d'émeraude ou les Chevaliers sauvages s'avèrent redoutables à bord de leurs chasseurs symbiotiques et leurs armures de combat biologiques, ils comprennent que la civilisation est une étape naturelle de l'évolution et un élément de l'équilibre de la nature. Aussi, une grande partie de leur puissance politique est d'ordre économique. Leurs recherches dans les domaines de la biotechnologie et des énergies renouvelables, allant des bactéries personnalisées aux cultures d'algues, n'ont d'égaux que celles menées par les Bréthédiens. De plus, les découvertes médicales et autres

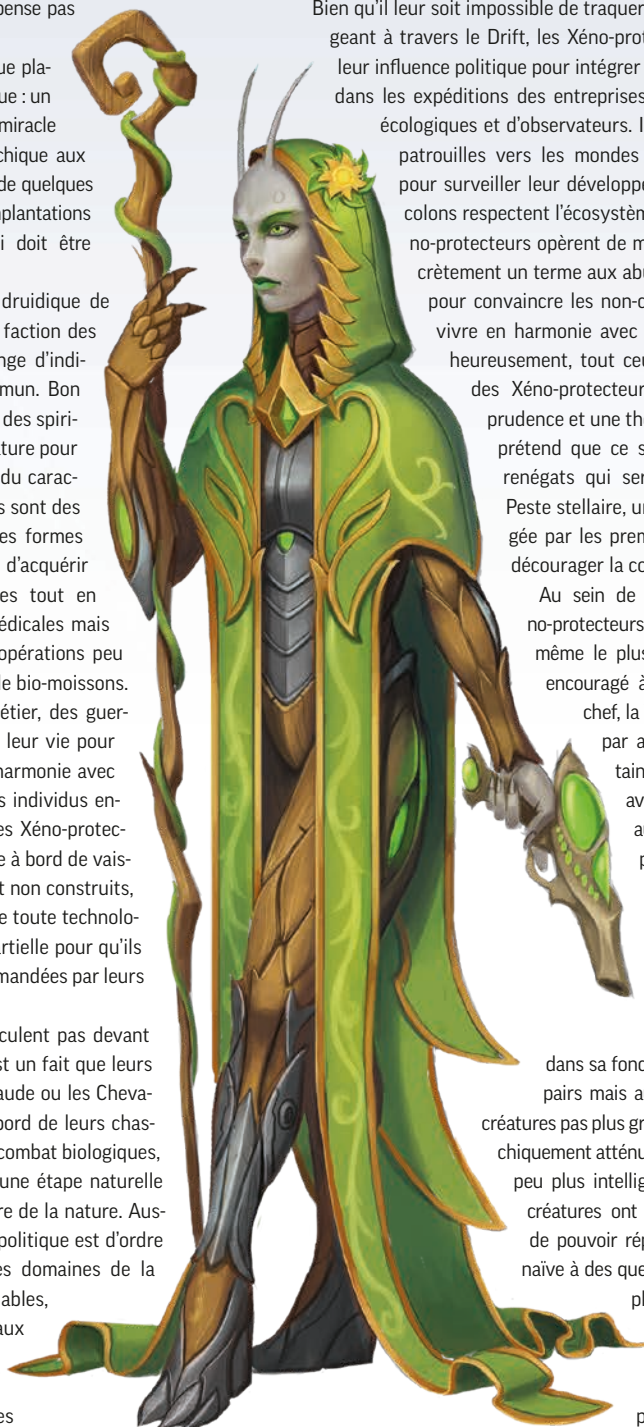
avancées scientifiques qu'ils font en étudiant la biologie extraterrestre profitent à l'ensemble des Mondes du Pacte.

Bien qu'il leur soit impossible de traquer le moindre vaisseau voyageant à travers le Drift, les Xéno-protecteurs usent souvent de leur influence politique pour intégrer certains de leurs membres dans les expéditions des entreprises en qualité de conseillers écologiques et d'observateurs. Ils envoient également des

patrouilles vers les mondes nouvellement découverts pour surveiller leur développement et s'assurer que les colons respectent l'écosystème local. La plupart des Xéno-protecteurs opèrent de manière isolée, mettant discrètement un terme aux abus et faisant de leur mieux pour convaincre les non-croyants des avantages de vivre en harmonie avec d'autres organismes. Malheureusement, tout ceux qui croient aux idéaux des Xéno-protecteurs ne partagent pas leur prudence et une théorie du complot populaire prétend que ce sont des Xéno-protecteurs renégats qui seraient responsables de la Peste stellaire, une maladie mortelle propagée par les premiers explorateurs, afin de décourager la colonisation interstellaire.

Au sein de leur organisation, les Xéno-protecteurs sont très égalitaires et même le plus récent des membres est encouragé à dire ce qu'il pense. Leur chef, la Voix de la nature, est choisi par acclamation parmi les capitaines des vaisseaux-arches avant d'être débarqué sans aucun équipement sur une planète habitable inexplorée et totalement sauvage. S'il y survit un an sans endommager sérieusement l'écosystème local, il endosse le manteau de la Voix de la nature. Il est conseillé

dans sa fonction non seulement par ses pairs mais aussi par une assemblée de créatures pas plus grosses que des souris et psychiquement atténuées, appelées les lhoras. Un peu plus intelligentes que des chiens, ces créatures ont le don, ou la malédiction, de pouvoir répondre en toute honnêteté naïve à des questions au sujet du futur. La planète d'origine des lhoras demeure un secret bien gardé pour qu'aucune autre organisation ne puisse en tirer profit.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

FOIS ET RELIGIONS

La religion est un élément important de la vie quotidienne des habitants des Mondes du Pacte. Les divinités sont des entités dotées d'immenses pouvoirs et quelles que soient les richesses et la technologie dont on dispose, il est un fait certain que les âmes des créatures vivantes, après la mort, sont jugées par la déesse Pharasma et envoyées sur un plan correspondant à leur nature. La religion permet en partie de s'assurer qu'une âme ne soit pas laissée à l'abandon après la mort et qu'une force en prendra soin. De plus, même si les divinités interviennent rarement dans le monde des mortels, l'influence de leurs églises et de leurs fidèles est omniprésente.

Dans Starfinder, le rôle de prêtre est une vocation et une occupation s'adressant à toutes celles et à tous ceux qui consacrent leur vie au service d'une divinité, sans aucune restriction de classe ou d'aptitudes. Bien que de nombreux mystiques obtiennent leurs pouvoirs magiques par le lien établi avec une divinité et que la plupart des gens ayant la foi se contentent de la vivre en tant que laïques, n'importe quel personnage peut être un prêtre.

Dans les pages suivantes sont décrits vingt des dieux et déesses les plus vénérés dans les Mondes du Pacte et auxquels il est souvent fait référence dans l'univers de Starfinder en tant que « divinités majeures ». Ce ne sont pas les seules à avoir des fidèles ; les divinités vénérées dans la galaxie sont aussi nombreuses et variées que les cultures qu'on y trouve et même au sein des Mondes du Pacte, il existe des dizaines d'autres divinités dans différentes communautés. Ces autres puissances disposent simplement de congrégations plus petites ou limitées à des domaines très spécifiques. Bien que bon nombre des divinités majeures soient associées à des civilisations (comme Iomédae qui fut humaine avant de devenir une déesse ou Talavet, qui était inconnue dans les Mondes du Pacte jusqu'à ce que les kasathas propagent son enseignement), leurs cultes sont suffisamment répandus pour qu'elles aient des fidèles de toutes les races majeures. De plus, malgré les protestations de certains prêtres, la nature fondamentale de ces entités n'est définie par aucune culture en particulier et de nombreuses divinités choisissent d'apparaître à différentes races sous différentes formes et sous différents noms. Fondamentalement, les divinités sont des êtres mystérieux et même si elles font des révélations à leurs plus puissants fidèles, la plupart se préoccupent de considérations beaucoup plus vastes que celles des mortels et les membres d'une même église peuvent interpréter différemment la nature ou la doctrine d'un dieu.

LES PHILOSOPHIES

Certains êtres ne vénèrent pas de divinité mais adoptent une philosophie qui leur permet d'appréhender la vie. Au cours des siècles, les espèces intelligentes des Mondes du Pacte ont constitué un véritable méli-mélo de croyances, allant de l'agnosticisme au dysthéisme, en passant par le panthéisme et bien d'autres encore. Les philosophies présentées ci-après sont les plus répandues et les plus connues dans les Mondes du Pacte.

Le Chant du Silence : ceux qui adhèrent à la philosophie du Chant du Silence croient en la perfection de la non-mort. Les sages osseux d'Eox affirment que c'est le Chant du Silence qui a préservé leur race en leur enseignant la formule qui leur a permis de devenir des lichés immortelles.

Le Cycle : introduite dans les Mondes du Pacte par les kasathas, la philosophie des solariens est basée sur le principe que l'existence est

12-1 : DIVINITÉS MAJEURES DE STARFINDER

DIVINITÉ	AL	DOMAINES
Hylax	LB	diplomatie, premier contact, amitié, paix
Iomédae	LB	honneur au combat, humanité, justice, bravoure
Sarenrae	NB	guérison, rédemption, le soleil
Yaraésa	NB	connaissance, perfection mentale, érudition, science
Desna	CB	rêves, chance, étoile, voyageurs
Weydan	CB	découverte, égalité, exploration, liberté
Abadar	LN	civilisation, commerce, loi, richesse
Talavet	LN	communautés, confiance en soi, tradition
Éloritu	N	Histoire, magie, secrets
Ibra	N	corps célestes, le cosmos, mystères de l'univers
Pharasma	N	naissance, mort, destin, prophétie
Triune	N	intelligence artificielle, ordinateurs, le Drift
Besmara	CN	piraterie, monstres de l'espace, conflits
Oras	CN	adaptation, évolution, sélection naturelle
Damoritosh	LM	conquête, devoir, guerre
Zon-Kuthon	LM	ténèbres, convoitise, deuil, chagrin
Lao Shu Po	NM	assassins, rats, espions, voleurs
Urgathoa	NM	maladie, gourmandise, non-mort
Le Dévoreur	CM	trous noirs, destruction, supernovas
Nyarlatheotep	CM	conspirations, secrets dangereux, magie interdite

un cycle éternel. Les étoiles naissent, meurent et renaissent apportant tour à tour vie et destruction à l'univers. L'équilibre du cosmos repose sur le Cycle et il relie tout ce qui existe dans l'univers.

Les Prophéties de Kalistrade : basées sur les enregistrements des rêves d'un mystique excentrique, les Prophéties de Kalistrade promettent d'immenses fortunes et succès à ceux qui observent de strictes restrictions sexuelles et alimentaires, qui s'habillent de blanc et qui s'abstiennent de tout contact physique avec toute personne ne respectant pas cette philosophie.

Sangpotshi : aussi connu sous le nom de Rivière de la vie, le sangpotshi enseigne à ses adeptes qu'à travers la réincarnation et l'étude de ses vies passées, un individu peut atteindre l'illumination.

Singularisme : très répandue parmi les anacites aballoniens, il s'agit de la croyance selon laquelle toutes les formes de vie finiront un jour unies en une vaste intelligence et que le progrès technologique peut accélérer cet avènement.

La verte religion : le druidisme et la verte religion sont certainement les plus anciennes philosophies des Mondes du Pacte. La chaleur du soleil, la puissance du vent et la beauté des plantes de la nature sont autant de preuves de la complexité et du pouvoir de la nature. La verte religion enseigne le respect de la nature et de vivre en équilibre avec son environnement.

ABADAR**Maître du Premier coffre**LN dieu de la civilisation, du commerce,
de la loi et de la richesse**Principaux lieux de culte :** Akiton, Station
Absalom, Verces**Symbole :** une clef en or**BESMARA****La reine-pirate**CN déesse de la piraterie,
des monstres de l'espace
et des conflits**Principaux lieux de culte :** Akiton,
Apostae, la Diaspora, Station Absalom, le Veskarium**Symbole :** une tête de mort

Abadar est une divinité patiente, avisée et prévoyante qui se consacre à répandre la civilisation à travers le plan Matériel, liant les planètes entre elles par le commerce et apportant la fortune à tous ceux qui soutiennent le libre échange et l'ordre. Il est le maître et le gardien du Premier coffre, un vaste dépôt dans son royaume extraplanétaire qui contient la version idéale de chaque créature et chaque objet jamais créé, le parfait androïde, la monnaie parfaite, le pistolet laser parfait, le sort parfait et la loi parfaite.

Abadar récompense la prudence et la prévoyance et il réprouve l'impulsivité. Ce n'est pas une divinité qui se précipite sachant que l'expansion de la civilisation et de l'ordre est graduelle mais inévitable. Ce n'est qu'en faisant preuve de discipline, en travaillant dur et en ayant un jugement incisif que l'on peut espérer obtenir le bonheur et la richesse. Prendre des risques est parfois nécessaire et peut générer de lucratives récompenses mais uniquement après avoir tout planifié correctement et examiné avec minutie tous les facteurs. Abadar ne privilégie ni le bien, ni le mal puisque ces deux tendances ont chacune leurs avantages mais il favorise l'emploi à l'esclavage puisque des employés payés peuvent contribuer avec leurs salaires au développement des marchés et donc aux profits de la civilisation dans son ensemble.

Les plus fervents fidèles d'Abadar sont généralement des aristocrates, des colons, des entrepreneurs, des hommes de loi, des politiciens et des marchands mais de nombreux pauvres vénèrent le Maître du Premier Coffre dans l'espoir d'attirer son attention et de changer leur destin. L'artiste ou l'artisan occasionnel qui se consacre à Abadar aspire à reproduire la forme parfaite des objets que l'on peut trouver dans le royaume du dieu. Les fidèles d'Abadar pensent qu'il est celui qui a permis aux races intelligentes de la galaxie d'évoluer du stade de tribus primitives à celui de civilisations développées et beaucoup cherchent à suivre son exemple quand ils rencontrent des cultures moins avancées sur des planètes nouvellement découvertes ou quand ils établissent de nouvelles communautés et réseaux commerciaux.

L'église d'Abadar, AbadarCorp (voir page 473) est à la fois une institution religieuse et une des plus puissantes et des plus lucratives entreprises des Mondes du Pacte. Ses cadres et dirigeants sont aussi les prêtres de l'église et les nombreux bureaux, commerces, comptoirs et entrepôts de la société font office de temples que l'on trouve sur presque tous les mondes colonisés. Ces structures partagent toutes un même style architectural apparemment contradictoire, ce sont des constructions solides et pratiques (pour se protéger des voleurs) qui sont richement décorées (pour exposer les richesses qu'on y trouve souvent). De nombreux bâtiments d'AbadarCorp sont également dotés de fenêtres en céramique transparente très résistantes et teintées de jaune vif pour baigner l'intérieur d'une aura dorée.

Quand l'activité commerciale prospère entre les planètes des Mondes du Pacte, les pirates qui se repaissent de cette activité ne sont pas loin et Besmara est avec eux. Autrefois une déesse mineure liée aux océans vénérée sur Golarion, Besmara est aujourd'hui la puissante divinité des pirates, des conflits et des Léviathans extraterrestres qui évoluent dans le vide. Certains de ses prêtres affirment que Besmara doit sa position et sa puissance actuelle au fait d'avoir destitué une autre divinité au cours d'un raid audacieux mais comme il semble que ces événements se soient déroulés au cours de la Faille, ils demeurent impossibles à confirmer. Le vaisseau de Besmara, le Spectre stellaire, navigue à travers l'espace et les plans. Manœuvré par un équipage loyal de pirates et d'aventuriers de l'espace, surnois et intrépides, issus d'un nombre incalculable de mondes, le Spectre stellaire partage son nom avec une constellation visible dans le ciel des Mondes du Pacte et beaucoup pensent que le vaisseau et cette constellation ne font qu'un.

Besmara est impétueuse, imprévisible, avide et vigoureuse, mais elle respecte son propre code de l'honneur et elle est loyale envers son équipage et ses alliés tant que ceux-ci lui sont utiles et servent ses intérêts. Elle méprise les lois, l'ordre et la civilisation, préférant nettement la liberté de l'espace profond et les seules choses qui la réjouissent sont les combats, les pillages, les prises de risque et le frisson de la traque. Besmara ne se soucie pas du mal ou du bien, mais elle a le plus grand mépris pour des actes comme les meurtres insensés commis sans le moindre gain ou profit. Elle aime la lutte et la ruse et elle pense que si elle veut quelque chose que quelqu'un possède, c'est bien normal qu'elle s'en empare.

De nombreux mercenaires vesks vénèrent Besmara en tant que déesse des conflits mais les pirates, les contrebandiers, les profiteurs de guerres et les autres criminels qui tirent profit des guerres constituent le gros de ses fidèles. Même les pirates qui, normalement, évitent la religion, prient parfois Besmara pour se protéger de sa colère. Il peut aussi arriver qu'ils éjectent par le sas une partie de leurs prises comme tribut à la reine-pirate afin d'obtenir ses faveurs. Cependant, tous ces individus ont tendance à être plus superstitieux que croyants aussi il existe peu de temples consacrés à Besmara et rien qui puisse ressembler à un culte organisé. Malgré tout, les ports et les stations spatiales régulièrement fréquentés par les pirates abritent souvent de petits sanctuaires dédiés à la déesse ; des autels similaires peuvent aussi être découverts sur des astéroïdes isolés, dans des épaves spatiales ou dans des cimetières de vaisseaux.

La plupart des Capitaines libres (voir page 474) adressent quelques prières du bout des lèvres à Besmara et bon nombre d'entre eux ont toujours sur eux un petit objet de valeur (comme un fragment d'un minerai rare ou un pistolet laser antique volé à un important capitaine de vaisseau spatial) et s'ils l'égaraient, ce serait un signe de malchance. Certaines de ces babioles se transmettent de Capitaine libre en Capitaine libre sur des générations.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

DAMORITOSH

Le Conquérant

LM dieu de la conquête, du devoir et de la guerre

Principaux lieux de culte : Akiton, Castrovel, Idari, le Veskarium

Symbole : trois lames d'énergie de doshko sur fond noir



Les vesks ont toujours été une race de guerriers et de conquérants mais même s'ils ont signé un accord de paix temporaire avec les Mondes du Pacte, Damoritosh demeure un pilier de la société vesk. Pour eux, la guerre et la conquête font partie intégrante du tissu même de l'univers, qu'il s'agisse des conflits primaires des plantes et des animaux aux vastes guerres alimentées par les idéologies. On peut choisir d'accepter cette vérité et de s'assurer par ses triomphes une place dans l'Histoire ou l'on peut choisir de la nier et de mourir comme un lâche, méprisé et oublié. La guerre nécessite des sacrifices, par contre, et c'est le devoir de chaque membre de la société de faire les sacrifices nécessaires à la victoire ultime de sa propre espèce, de sa culture, de son empire, de son royaume ou de son monde.

Damoritosh est une divinité austère qui ne se soucie guère de la liberté ou du confort. Parfois appelé le Sombre Commandant, il exige une discipline militaire de tous ceux qui cherchent ses faveurs et il pousse ses fidèles à rechercher la victoire à n'importe quel prix. Le courage est une admirable qualité, comme le sens de l'honneur martial et le respect du serment, mais la volonté de se battre et la motivation de la victoire sont des notions bien plus importantes pour ses fidèles que les nobles idéaux comme la bravoure et l'héroïsme. Pour eux, le fort dominera toujours le faible, aussi la meilleure stratégie est toujours de déployer ses forces et d'écraser les ennemis potentiels avant qu'ils ne deviennent une menace. Damoritosh ne s'intéresse pas à la diplomatie, la force et les prouesses militaires pouvant permettre d'obtenir beaucoup plus rapidement de bien meilleurs résultats, mais il encourage aussi le fait d'accepter la reddition honorable d'un adversaire pour éviter le sacrifice inutile de vies sans que cela n'apporte quoi que ce soit.

Damoritosh est le principal dieu des vesks mais son culte s'est répandu dans les Mondes du Pacte, chez les mercenaires, les soldats et les guerriers de toutes les espèces particulièrement les kasathas et les lashuntas. De nombreux prêtres de Damoritosh servent en tant que commandants mercenaires, conseillers militaires ou aumôniers de forces de protection planétaire. D'autres cherchent à vivre en respectant le plus possible les enseignements de Damoritosh, en conquérant des petits domaines pour y régner en seigneurs de la guerre, que ce soit au sein des Mondes du Pacte ou sur des planètes à travers la galaxie. Souvent construits dans le style architectural classique des vesks, les temples de Damoritosh sont de grandes structures en forme de bunker qui peuvent facilement être fortifiées et défendues par quelques guerriers. Pleines d'armes et de ravitaillement, la plupart de ces églises peuvent, si cela est nécessaire, soutenir un siège ou servir de base sécurisée pour des opérations militaires.

Tandis que de nombreuses autres races considèrent Damoritosh comme une divinité destructrice, sa congrégation croit que la conquête est une vague qui progresse constamment et qu'il est vain de vouloir revenir en arrière pour maltraiter ceux qui ont déjà été soumis, si bien entendu ils le restent. Son arme sacrée, le doshko avec sa lame d'énergie, reste très fortement associé à son église et aux guerriers vesks en général.

DESNÀ

La Musique des Sphères

CB déesse des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs

Principaux lieux de culte : Castrovel, Idari, Station Absalom, Triaxus

Symbole : un papillon avec des étoiles, des soleils et des lunes sur ses ailes



Distante et impulsive, Desna aime l'audace, le mystère et la spontanéité surtout quand ces traits de caractère s'expriment lors d'un voyage personnel. Son détachement ne provient pas d'une quelconque arrogance mais de sa confiance en ses propres capacités et de son désir de ne pas s'encombrer de préoccupations inutiles. Elle est un contraste vivant, une voyageuse qui ne se préoccupe pas de sa destination, une créature purement instinctive et insouciant, hantée par un passé remontant à une éternité et une déesse pacifique contrainte de se battre avec d'anciens ennemis, éternellement jeune malgré le poids des années et des étoiles qui reposent sur ses épaules. Certains pourraient croire que Desna est superficielle, frivole et facilement distraite mais elle a aussi un aspect froid né des combats, des deuils et de la tragédie.

Desna communique avec ses fidèles par l'intermédiaire des rêves et les encourage à croire en eux-mêmes, à céder à leurs désirs, à expérimenter tout ce qu'ils peuvent, à exprimer leur force intérieure et à faire confiance à leur instinct pour les guider. En tant que déesse de la chance, elle pense que le hasard sourit aux courageux et elle sait qu'il y a toujours une chance de réussir, tout comme elle sait que les rêves peuvent se transformer en cauchemars. Desna veille sur les rêveurs et les voyageurs, quels qu'ils soient, et elle leur enseigne qu'il vaut mieux demander pardon que la permission et qu'il est souvent nécessaire de prendre une décision en quelques secondes pour saisir une occasion unique.

Ceux qui vénèrent Desna ne cherchent pas les affrontements et préfèrent, si cela est possible, éviter toute confrontation physique. Cependant, s'ils n'ont pas le choix, ou si le fait d'éviter le conflit mettrait en danger des innocents, ils essaient de mettre un terme au combat rapidement en utilisant des méthodes non mortelles si cela est approprié et sans retenir leurs coups dans les autres cas.

Malgré le fait qu'elle existe depuis une éternité, Desna et la religion qu'elle inspire n'ont pas beaucoup changé depuis l'époque précédant la Faille. Elle dispose d'un palais dans l'étoile Cynosure, que l'on dit équidistante de tous les systèmes, où est vénérée la Musique des Sphères. De nombreux fidèles de Desna portent sur eux une lamétoile dont la forme est depuis très longtemps associée à la déesse. Des aventuriers, des explorateurs, des navigateurs, des baroudeurs de l'espace et bon nombre de membres de la Société des Explorateurs d'étoiles (voir page 480) vénèrent Desna ainsi que des mystiques, des voyants et des solariens. Les joueurs et les voleurs prient Desna pour avoir de la chance et il est rare que des voyageurs embarquent à bord de navires à destination de mondes lointains sans au moins murmurer une prière à la Musique des Sphères. L'église de Desna est peu organisée et même si l'on peut trouver des sanctuaires de la déesse dans chaque endroit fréquenté par les voyageurs de l'espace, les grands temples qui lui sont consacrés sont rares. La plupart des vaisseaux commerciaux disposent d'une petite chapelle ou d'un sanctuaire consacré à Desna que peuvent utiliser leurs passagers et de nombreux vaisseaux privés ont à leur bord une petite idole à l'image de la déesse, une représentation graphique ou son symbole sacré.

DÉVOREUR [LE]

Le dévoreur d'étoiles

CM dieu des trous noirs, de la destruction et des supernovas

Principaux lieux de culte : Akiton, Apostae, la Diaspora, Éox, Verces

Symbole : un trou noir souvent cerclé de rouge



ÉLORITU

La Vérité cachée

N dieu de l'Histoire, de la magie et des secrets

Principaux lieux de culte : Aucturn, Castrovel, Éox, Idari

Symbole : un anneau brillant de runes magiques



Il y a des milliards d'années, le plan Matériel s'est formé en un instant et, un jour, il cessera d'exister tout aussi abruptement puisque c'est le destin de la création de disparaître. Né pour certains au même moment que la création du plan Matériel ou peut-être même le fantôme d'une entité d'un précédent cycle d'existence, le Dévoreur cherche à accélérer cette fin inévitable et à détruire la création en éradiquant la matière et l'énergie jusqu'à ce qu'il ne reste rien, pas même le Dévoreur. Toute machine qui se brise, tout être vivant qui meurt, toute étoile qui se transforme en supernova, tout photon avalé par un trou noir, toute galaxie qui s'éteint, tout cela et bien d'autres choses encore sont censés être l'œuvre du Dévoreur.

Le Dévoreur n'a pas de nom, pas de forme et aucune consistance. Il est moins un dieu qu'une force primale de l'univers, l'incarnation de l'entropie qui ne se soucie que de l'oblitération de toute la réalité. Insensible à la vie sous toutes ses formes, on ne peut le raisonner, le retarder ou l'arrêter et il ignore les suppliques et les prières, mêmes celles de ses fidèles les plus dévoués. Certains cosmologues et théologiens supposent que lorsque le Dévoreur aura consumé la création et que l'univers des mortels ne sera plus, cette entité donnera naissance à un nouvel univers qui remplacera l'ancien mais les fanatiques déments qui le vénèrent considèrent que ce n'est qu'un mensonge. Il n'y aura aucune renaissance, aucune seconde création, il n'y aura que le néant.

L'Église du Dévoreur est très peu organisée et ne compte quasiment pas de dirigeants. C'est un culte dispersé constitué de berserkers, de cannibales, de conspirateurs nihilistes, de ravageurs dépravés et de solariens sans pitié. Bien que bon nombre de ses fidèles s'en prennent à presque tous les êtres intelligents qu'ils croisent, en se gorgeant de destruction et de chaos, certains sont de véritables stratèges qui préparent avec soin des catastrophes et des désastres pour maximiser le nombre de morts et les destructions de biens et de ressources. Les cultes du Dévoreur sont interdits sur presque chaque monde civilisé mais il existe des sanctuaires cachés sur des astéroïdes lointains ou sur des lunes abandonnées et certains cultes constituent des flottilles de navires hétéroclites qui attaquent et massacrent tous ceux qui croisent leur route dans les profondeurs de l'espace.

Bien que le Dévoreur puisse être représenté par un simple point ou par un tourbillon, symbolisant l'effondrement final de l'espace-temps, son symbole le plus répandu est celui de l'Accrétion Sanglante : un trou noir cerclé de rouge sur son disque d'accrétion. Quand viendra la fin, les fidèles du Dévoreur pensent que le sang des divinités suintera de l'espace-temps avant de disparaître dans le néant.

Pour plus d'informations sur cette foi, consultez la page 495.

Éloritu est une divinité mystérieuse qui est vénérée sur un grand nombre de mondes depuis des millénaires. Quand les différentes espèces des Mondes du Pacte se sont aventurées dans l'espace, Éloritu était déjà vénéré et les premiers explorateurs ont découvert simultanément son culte au sein de différentes cultures n'ayant aucun lien entre elles. L'Église de ce dieu nous apprend qu'il provient d'un lieu appelé Gemmenad, mais on ignore s'il s'agit d'une étoile, d'un système stellaire ou d'un royaume extraplanétaire du Grand Au-delà. Certains pensent que puisque la Faille et la disparition de Golarion sont deux des plus grands mystères de l'univers, Éloritu est lié à ces deux événements mais si c'est bien le cas, c'est un secret de plus que cache la divinité.

Éloritu enseigne à ses disciples que si la science et la technologie peuvent accomplir des choses merveilleuses, elles sont limitées par les lois de la physique. Seule la magie peut s'affranchir de ces limites et ceux qui en font usage pour contourner et tirer profit des lois naturelles de l'univers disposent d'une puissance que les autres ne peuvent même pas imaginer. Cela ne signifie pas pour autant qu'Éloritu s'oppose à la technologie, bien au contraire, puisque, comme la magie, c'est un outil que les mortels peuvent utiliser pour percer les mystères de l'univers. Mais si la technologie est généralement conçue pour être intuitive et facilement utilisable, les pratiques magiques sont généralement délibérément obscures, nécessitant de s'y consacrer pleinement, de s'entraîner et de maîtriser des secrets transmis depuis des générations. Éloritu croit que l'Histoire est à la fois le récit du passé et le guide du futur et il enseigne que ceux qui ignorent l'Histoire sont condamnés à la répéter.

Sans surprise, de nombreux mystiques et technomanciens vénèrent Éloritu en tant que dieu de la magie mais il est aussi adoré par les historiens, les kasathas et les xéno-archéologues qui cherchent à comprendre le passé. De nombreux prêtres et fidèles d'Éloritu sont des Explorateurs d'étoiles puisque leur travail recèle toujours la promesse de découvrir de nouveaux secrets. Les temples de cette divinité abritent des académies consacrées aux connaissances et aux recherches magiques mais elles sont souvent dissimulées ou camouflées d'une manière ou d'une autre, ce qui oblige ceux qui veulent y étudier les préceptes de la Vérité cachée à trouver un moyen de révéler les connaissances qu'ils recherchent.

Un des mystères les plus évidents d'Éloritu est celui de son symbole sacré : un anneau avec six étranges runes magiques. Alors que les Lashuntas utilisent depuis des millénaires une de ces runes pour leur magie, il a fallu attendre l'arrivée des Kasathas qui connaissaient l'utilisation d'une autre rune pour se rendre compte qu'il y avait un plus grand dessein à l'œuvre. De nos jours, les Mondes du Pacte sont parvenus à identifier quatre des six runes sacrées d'Éloritu. Elles sont toutes en rapport avec des traditions magiques de races différentes. On ne peut que supposer quelles étranges cultures sont susceptibles de comprendre les deux dernières et quels secrets la combinaison des six pourra révéler.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

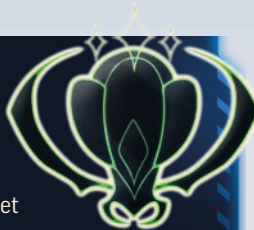
HYLAX

La Reine éternelle

LB déesse de la diplomatie, des premiers contacts, de l'amitié et de la paix

Principaux lieux de culte : Castrovel, Nchak (Liavara), Station Absalom, Verces

Symbole : une tête de shirren couronnée d'étoiles



Avant que l'Essaim ne devienne l'esprit monolithique de dévastation qu'il est aujourd'hui, ses membres étaient les fidèles de la déesse Hylax. Les shirrènes pensent qu'Hylax fut la première de leur espèce, une reine mortelle qui a atteint le statut divin afin de veiller sur sa progéniture pour toute l'éternité. Mais quand l'Essaim rejeta toute notion d'individualisme au profit de la vie collective de la ruche, il a également abandonné Hylax. Cette dernière respecta le choix de l'Essaim et prit la résolution de ne pas interférer avec son développement puis elle tourna son attention vers d'autres espèces insectoïdes intelligentes de la galaxie. Cependant, elle gardait toujours l'espoir que ses enfants lui reviendraient. La patience de la Reine éternelle finit par payer quand les shirrènes rompirent leur lien avec l'esprit collectif de l'Essaim et redevinrent des individus qui redécouvrirent leur ancienne déesse.

Hylax sait que la paix vaut mieux que la guerre et que l'amitié est plus enrichissante que l'inimitié. Elle enseigne à ses fidèles de toujours faire preuve de diplomatie dans leurs relations avec les autres, de toujours favoriser l'harmonie et la camaraderie et de toujours chercher à former des alliances au lieu de recourir aux conquêtes. Mais Hylax est également consciente que parfois la diplomatie échoue et que le pacifique doit parfois défendre l'innocent. Il n'y a rien de mal à échouer à instaurer la paix... l'impératif moral est d'essayer même si cela s'avère parfois difficile et déplaisant.

Les arthropodes intelligents de la lune liavarienne de Nchak vénèrent Hylax depuis bien avant la Faille et croient que leurs leaders sont les incarnations mortelles de la Reine éternelle qui essaient de faire évoluer leur civilisation en accord avec ses enseignements. Depuis l'arrivée des shirrènes, cependant, son culte s'est répandu à travers les Mondes du Pacte. Les shirrènes constituent la vaste majorité des fidèles d'Hylax, suivis de près par les humains, les haans et les autres races insectoïdes. Mais les diplomates, les émissaires, les médiateurs, les négociateurs et les artisans de la paix de toutes les espèces vénèrent aussi Hylax. Les prêtres d'Hylax servent souvent à bord de vaisseaux spatiaux en mission d'exploration, en tant que spécialistes des premiers contacts au cas où les équipages rencontreraient de nouvelles espèces extraterrestres. On trouve les temples semblables à des ruches d'Hylax partout où se mêlent des espèces de différents mondes et elles sont toutes les bienvenues à l'intérieur dans un esprit d'amitié et d'harmonie.

Bien que traditionnellement Hylax soit une divinité associée aux créatures vivant dans des ruches, elle est paradoxalement particulièrement attirée par l'individualisme et elle encourage ses fidèles à rechercher la force d'une communauté mais sans étouffer cet individualisme qui leur est propre. Les différences dans les doctrines et les traditions parmi ses fidèles sont inéluctables et tandis que la Reine éternelle des Nchak est une sorte de pontife suprême pour ses adorateurs vivant en ruche, on encourage les shirrènes à avoir une relation beaucoup plus personnelle avec le divin.

IBRA

L'Insondable

N dieu des corps célestes, du cosmos et des mystères de l'univers

Principaux lieux de culte : Idari, Liavara, Verces

Symbole : un cercle et une flèche contenant une constellation



L'univers est une vaste étendue de merveilles. Ibra est la divinité de toutes ces merveilles, des lointaines galaxies, des nébuleuses brumeuses, de tous ces mondes en orbite d'innombrables soleils et du vide intersidéral. La science peut expliquer tous ces phénomènes mais la magnificence du cosmos n'a aucune limite et il y a toujours de nouveaux miracles et de nouveaux mystères attendant d'être découverts, explorés et expliqués. Ibra lui-même est une de ces énigmes cosmiques. Il n'a aucun genre ni forme physique définis et on ne sait pas vraiment si Ibra est une divinité née avec l'univers, une sorte de paragon extraterrestre qui a accédé à la divinité ou une personnification du cosmos lui-même.

Les fidèles d'Ibra croient qu'on peut trouver la vérité, la sérénité et le sens de la vie dans la beauté du cosmos mais il revient à chaque individu de déchiffrer les secrets de l'univers afin de découvrir ses récompenses. Ce n'est pas le rôle d'Ibra de révéler les réponses aux plus grandes questions de la création et l'Insondable récompense ceux qui repoussent les limites des connaissances et de la science afin d'explorer l'univers et de mettre à jour ses merveilles. De la manière dont Ibra voit le monde, il n'y a ni loi, ni chaos, ni bien, ni mal : uniquement les questions soulevées par l'éclat d'une étoile qui vient de naître, la danse magnifique des corps célestes et la solitude parfaite d'une comète qui traverse les ténèbres, qu'on puisse répondre ou non à ces questions.

Les astronomes, les astrophysiciens, les cosmologues, les mathématiciens et les explorateurs interstellaires vénèrent Ibra et de nombreux mystiques et solariens servent de prêtres à l'Insondable. Les temples de cette divinité sont souvent situés dans l'espace et non sur une planète et on y trouve toujours des observatoires, certains exposés au vide de l'espace, où les fidèles peuvent étudier le cosmos et noter leurs observations et hypothèses. Personne au sein des Mondes du Pacte ne sait quelle est la première espèce à avoir vénéré Ibra en tant que divinité puisque les plus anciens monuments découverts, érigés à la gloire de la divinité, sont tous des temples massifs situés sur des mondes inhabités, dont celui situé sur la lune bréthédienne de Chamari.

Le symbole sacré d'Ibra est aussi insondable que la divinité qu'il représente. Découverte dans les temples les plus anciens, cette forme dorée est souvent considérée comme un œil, un compas ou peut-être une planète avec une flèche menant le fidèle vers l'inconnu. Plus identifiable est la constellation de six étoiles à l'intérieur du symbole mais elle n'est pas sans soulever certaines questions, car elle ne correspond à aucune constellation visible d'aucun monde connu et le tout est de savoir ce qu'elle symbolise. Et quelle est la signification de ces petites étoiles ? Certains prêtres d'Ibra consacrent leur vie à l'exploration de nouveaux mondes dans l'espoir d'y trouver cette constellation. Une rumeur prétend qu'elle n'est visible que de Golarion et que ce symbole serait la clef pour retrouver la planète.

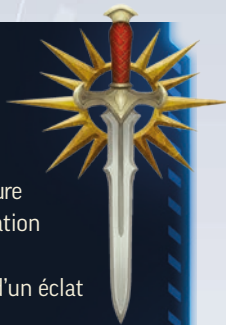
IOMÉDAE

L'Âme de Golarion

LB déesse de l'honneur au combat, de l'humanité, de la justice et de la bravoure

Principaux lieux de culte : Akiton, Station Absalom, Triaxus, le Veskarium

Symbole : une épée longue auréolée d'un éclat de soleil



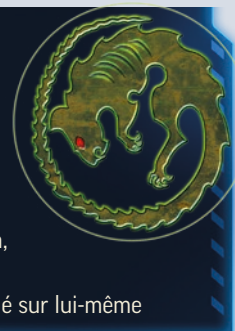
LAO SHU PO

La Grand-mère rate

NM déesse des assassins, des rats, des espions et des voleurs

Principaux lieux de culte : Akiton, la Diaspora, Station Absalom

Symbole : un rat décharné enroulé sur lui-même



Née humaine sur Golarion, Iomédae a accédé à la divinité des siècles avant la Faille et quand l'humanité a quitté sa planète natale pour les étoiles, elle a emporté avec elle sa foi en Iomédae. Avec la disparition de Golarion, la connexion d'Iomédae avec ce monde a pris encore plus d'importance et elle est devenue l'Âme de Golarion, la déesse de l'humanité. Iomédae incarne la vertu de la chevalerie, elle ne connaît pas la peur au combat et elle est à la fois une croisée et une missionnaire œuvrant pour la souveraineté bienveillante du Bien. Elle est la personnification de la gloire, de l'honneur, de la justice, de la force et de la bravoure et elle ne craint pas de désigner de son épée les plus grandes malversations menaçant l'humanité et les Mondes du Pacte.

Iomédae est à la fois féroce ment martiale et judicieusement bienveillante et elle commande le respect de toute divinité qui a affaire à elle. Elle attend de ses fidèles mortels qu'ils se montrent courtois et que leurs interlocuteurs le soient tout autant. Elle désire ardemment la justice pour tous, que chaque individu se comporte de manière honorable et fasse preuve de bravoure au combat, quelle que soit la situation. Iomédae enseigne qu'il est préférable de convaincre les malveillants de se rendre honorablement que de les tailler en pièces mais elle autorise ses fidèles à livrer des combats sans merci contre ceux qui persistent à servir le mal.

En tant que déesse de l'humanité, la majorité des fidèles de l'Âme de Golarion sont des humains mais de nombreux vesks et kasathas sont séduits par son code de l'honneur au combat. Un fidèle typique d'Iomédae est une personne sensée qui travaille dur, qui aide les autres et qui accepte l'aide qu'on lui propose. Croisés, émissaires, solariens et soldats vénèrent Iomédae. Au combat, bon nombre d'entre eux sont équipés d'une version ou d'une autre de l'arme préférée de la déesse, l'épée longue. Ses prêtres luttent contre l'oppression et veulent rendre l'univers meilleur, par l'épée s'il le faut. L'église d'Iomédae finance plusieurs ordres de chevalerie, notamment les Chevaliers de Golarion (voir page 475), qui patrouillent dans les Mondes du Pacte, et les systèmes stellaires plus distants où l'humanité s'est répandue, afin de combattre le mal à bord de puissants vaisseaux-cathédrales.

Quand ses fidèles établissent des avant-postes sur d'autres planètes, lunes ou astéroïdes, ils bâtissent de grands temples dans lesquels ils peuvent louer son nom. Ces bâtiments sont souvent des structures préfabriquées dans un style évoquant les anciennes églises de Golarion avec de grandes fontaines, des arches impressionnantes et des murs constitués d'une matière ressemblant à de la pierre. Malgré leur aspect, cependant, ces structures ne manquent pas d'équipements technologiques puisque les chevaliers en croisée peuvent parfois demander la permission de s'y entraîner, de s'y reposer ou d'y vivre quelque temps.

La légende dit qu'il y a fort longtemps, Lao Shu Po n'était qu'une simple rate qui rôdait dans l'ombre. Après avoir rongé la dépouille d'un dieu mort, cependant, elle a absorbé une partie de son énergie divine et elle est devenue une déesse. À l'origine déesse de la nuit, Lao Shu Po s'est tournée vers celles et ceux qui vivent à l'abri des ténèbres. Elle a fait sienne la coupe empoisonnée, la dague enfoncée dans le dos et le réacteur du vaisseau spatial trafiqué pour exploser. Elle est toujours à l'affût du moindre geste imprudent ou de la moindre parole inconsidérée qui pourrait révéler un secret qu'elle puisse utiliser à son avantage.

Lao Shu Po se rappelle son humble origine et elle enseigne que ceux qui n'ont rien doivent faire tout ce qu'il faut pour obtenir ce qu'ils veulent ou pour survivre, que ce soit en assassinant, en sabotant ou en volant. Rien n'est gratuit dans l'univers et c'est à chaque individu de faire en sorte d'obtenir ce dont il a besoin ou ce qu'il désire et de le préserver jalousement. Il peut parfois être conseillé de s'unir avec d'autres pour bénéficier de leurs forces et de leur protection, comme une meute de rats, mais, en définitive, on ne peut compter que sur soi. Il y aura toujours des trahisons et des mensonges, le secret est de mentir et de trahir avant que quelqu'un d'autre ne le fasse avant vous.

Les assassins, les contrebandiers, les espions, les voleurs et tous ceux qui veulent cacher leurs activités et ne pas être remarqués par les autorités vénèrent Lao Shu Po. Elle est généralement considérée comme la déesse des ysokis mais la plupart des hommes-rats ne la vénèrent pas pour ses valeurs mais uniquement pour l'apaiser et ne pas attirer son attention. Quoi qu'il en soit, la majorité de ses prêtres sont des ysokis qui usent de leur influence pour favoriser les contacts entre les milieux de l'ombre et leur congrégation. Les temples et les sanctuaires de Lao Shu Po sont rares, toujours petits et discrets et souvent cachés à la vue de tous, un apothicaire qui vend des poisons dans une petite ruelle, une salle obscure à l'arrière d'un repère de drogués, un secteur abandonné d'une station spatiale où sont traités les déchets ou un conduit étroit dans des tunnels de maintenance sous les rues d'un marché animé.

Bien que de nombreuses sociétés se débarrassent et détruisent les cultes de Lao Shu Po, ce qui renforce les liens de ceux qui partagent cette foi, il y a toujours des gens de pouvoir qui apprécient que ses fidèles puissent se charger des sales besognes. Faire aveuglément confiance à ses fidèles, qui se font appeler les « petits-enfants », est une folie mais cela ne dérange nullement Grand-Mère Rate si certaines de ses ouailles restent loyales à un employeur ou à une cause si cela peut servir ses intérêts à long terme. Certains des gouvernements les plus vertueux emploient secrètement des espions et des assassins de la déesse tandis que les entreprises les paient généreusement pour de l'espionnage industriel. Dans certains secteurs, ils peuvent même opérer au grand jour. Il est difficile de faire des reproches à quelqu'un qui sabote des navires ennemis ou qui libère des otages d'un complexe sécurisé, quelle que soit la raison qui motive son action.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

NYARLATHOTEP

Le Chaos rampant

CM dieu Extérieur des
conspirations, des secrets
dangereux et de la magie interdite

Principal lieu de culte : Aucturn

Symbole : un ankh noir inversé



Censé posséder un millier de formes différentes, Nyarlathotep est un des dieux Extérieurs (voir page 493), des entités incroyablement anciennes qui, dit-on, seraient nées avant les autres divinités, avant même le temps. Nyarlathotep est assez particulier par rapport aux autres dieux Extérieurs, car il aime particulièrement jouer avec les races mortelles et semer la discorde entre elles plutôt que de laisser ses fidèles le faire pour lui. Les érudits des dieux Extérieurs et de la Sombre tapisserie, le vide obscur entre les galaxies ou bien ces mystérieuses étendues de néant au sein d'un même système où sont censées résider ces entités la plupart du temps, pensent que Nyarlathotep en personne est le principal acteur qui prépare un nombre incalculable de mondes pour le retour dévastateur des Grands Anciens. Il suscite des événements de manière subtile pour provoquer différentes issues apocalyptiques. On dit que, si on fait suffisamment attention, on peut remarquer l'influence de Nyarlathotep dans chaque calamité ou désastre majeur et qu'il est toujours un des vecteurs de la ruine des civilisations.

Chacune des formes de Nyarlathotep est associée à son propre culte distinct mais l'incarnation que la plupart des espèces des Mondes du Pacte connaissent bien est le Voyageur Vide. Apparaissant comme une silhouette humanoïde vêtue d'une combinaison spatiale qui ne choquerait pas dans un spatioport, quand on l'examine plus attentivement on constate qu'il n'y a aucune tête dans le casque et que la combinaison est remplie d'une masse informe de tentacules. Parmi les autres manifestations bien connues, il y a le Pharaon noir (une entité humanoïde ayant des liens avec l'ancienne civilisation pré-faïlle d'Osirion sur Golarion) et Celui qui hante les ténèbres (une entité ressemblant à une chauve-souris avec un œil trilobé incandescent). Quelle que soit sa forme, le Chaos rampant œuvre pour balayer le statu quo et faire choir les races mortelles des hauteurs de leurs réussites. En tant que divinité des conspirations et des secrets dangereux, Nyarlathotep ourdit la mort des rois, des présidents et des réformateurs pour entraîner inexorablement la civilisation vers l'anarchie.

Les fidèles de Nyarlathotep pensent qu'il est le dieu Extérieur qui fait le lien avec les cultes des autres Grands Anciens et ils le suivent comme celui qui ouvre la voie vers les lueurs des étoiles indifférentes. Les érudits de l'occulte, les fanatiques et ceux qui recherchent des connaissances bannies ou les mystères interdits de magies oubliées doivent rendre hommage au Chaos rampant, tout comme les tueurs psychopathes, les révolutionnaires sanguinaires et tous ceux qui veulent abattre les systèmes sociaux sans se préoccuper du prix à payer. Des temples secrets consacrés à Nyarlathotep sont disséminés sur les Mondes du Pacte mais le cœur de ce culte se trouve sur Aucturn, là où se dresse l'infâme Pyramide du Pharaon noir. Certains murmurent même que Carsai le roi, l'énigmatique souverain d'Aucturn (voir page 460), pourrait être le héraut de Nyarlathotep.

ORAS

Agent du changement

CN dieu de l'adaptation, de l'évolution
et de la sélection naturelle

Principaux lieux de culte : Bréthéda,
Castrovel, Liavara

Symbole : une double hélice



La galaxie est pleine de formes de vie complexes, intelligentes ou non, mais la plupart de ces espèces ont évolué au fil d'un nombre incalculable de générations, passant de l'état de simples organismes à celui qu'elles ont atteint actuellement. Toute forme de vie change, que ce soit par dérive génétique, à cause des mutations, de la sélection naturelle ou par manipulation directe. Si ces changements sont viables alors les nouvelles entités créées prospèrent ; dans le cas contraire, elles meurent. C'est ainsi que va l'évolution et Oras incarne ce processus complexe de la plus infime mutation génétique jusqu'à l'extinction de tout un écosystème. Oras lui-même est le produit de cette inexorable progression, ayant évolué à partir d'un organisme élémentaire jusqu'à une divinité du changement d'une unimaginable sophistication.

Mais l'évolution est loin d'être un processus aléatoire ; elle se produit en réponse aux pressions environnementales et Oras enseigne que les formes de vie peuvent provoquer leurs propres pressions pour orienter leurs évolutions. Les fidèles d'Oras pensent que l'adaptation et l'évolution sont des réponses naturelles à n'importe quel stimulus, qu'il soit bénéfique ou néfaste. Le seul moyen de véritablement faire l'expérience de l'existence c'est de changer constamment, d'explorer de nouveaux horizons et de délibérément se refaçonner, que ce soit mentalement, physiquement ou spirituellement, pour répondre à n'importe quel conflit. Certains, inévitablement, ne parviendront pas à s'adapter et périront, mais d'autres survivront pour transmettre leurs gènes et leurs attributs aux futures générations et la vie sera alors plus forte pour progresser.

Les biotechniciens et les scientifiques rendent hommage à Oras, travaillant dans leurs laboratoires ou en pleine nature pour provoquer et orienter le processus évolutif et les changements, et de nombreux prêtres de ce dieu sont des xéno-druides. Bien que la plupart des gens n'assimilent Oras qu'à un pur processus biologique, les Évolués, en cherchant à s'améliorer grâce à la technologie, ont un lien de plus en plus étroit avec la foi de cette divinité et de nombreux xéno-protecteurs mêlent le culte d'Oras et la verte religion afin de créer des systèmes plus robustes et durables ou pour réduire leur propre empreinte écologique. Qui plus est, les idéaux d'Oras peuvent être également appliqués au-delà des principes physiques et des gens de tous horizons apprécient la philosophie de l'adaptabilité, des politiciens pleins de bon sens aux moines imperturbables, en passant par les commandants militaires sur des champs de bataille chaotiques.

Le culte d'Oras est centré autour des géantes gazeuses de Bréthéda et de Liavara, dont les habitants ont depuis longtemps évolué jusqu'à avoir le contrôle conscient de leur forme physique. Cependant, cette religion est également très ancrée chez les scientifiques de Castrovel. Oras dispose de peu de temples car ses fidèles croient qu'observer l'œuvre de leur dieu dans une boîte de Pétri ou à l'échelle d'une société est un bien meilleur moyen de se rapprocher de l'Agent du changement. Les rares temples qui existent sont généralement partiellement biologiques et changent constamment.

PHARASMA

La Dame des tombes

N déesse de la naissance, de la mort, du destin et des prophéties

Principaux lieux de culte : Apostae, Éox, Station Absalom

Symbole : une spirale d'énergie en forme de comète



En tant que déesse de la naissance, de la mort et du destin, Pharasma attend tous les mortels après leur mort. Son royaume, le Cimetière, se trouve au sommet d'un pic rocheux démesurément grand dominant le plan-cité d'Axis. C'est ici que débouche le Fleuve des Âmes, le flot métaphysique qui transporte les âmes des mortels jusqu'à son royaume afin qu'elles soient jugées et orientées vers un des plans Extérieurs pour leur après-vie.

Les croyants affirment que Pharasma est aux côtés de toute créature vivante de l'univers de sa naissance jusqu'à sa mort. Elle voit tous les choix possibles auxquels sera confronté un mortel à tout moment ainsi que leurs répercussions à long terme. Et lorsque, inévitablement, cette créature meurt et se retrouve devant elle pour être jugée, son armée de psychopompes et elles utilisent ces informations pour envoyer les âmes vers le lieu de leur récompense ou celui de leur châtiment, en fonction des actes qu'elles ont commis. Personne n'échappe à ses décisions très longtemps et même les divinités sont jugées par la Dame des tombes quand elles meurent.

Pharasma juge sévèrement la vie et la mort, assignant le séjour de l'après-vie en fonction de la personnalité des individus mais sans aucun intérêt personnel pour leurs péchés ou leurs vertus. Malgré le fait qu'elle soit la déesse de la mort, elle n'a rien contre les soins magiques ni même la résurrection puisqu'elle peut déchiffrer les lignes du destin et qu'elle sait faire la différence entre la véritable mort d'un mortel et un simple état temporaire de non-existence. Cependant, elle considère les morts-vivants comme une profanation de la mémoire de la chair et une corruption de l'âme sur son chemin vers le jugement. Elle demande donc à ses fidèles de détruire ces abominations où qu'elles puissent se trouver. Ceux qui créent ces horreurs doivent être traités de la même manière.

Toutes les espèces qui vivent et meurent vénèrent Pharasma à des degrés divers mais bon nombre d'entre elles lui donnent un autre nom ou une forme qui n'est pas familière aux races des Mondes du Pacte. Ses fidèles les plus dévoués viennent des rangs des devins, des futurs parents, de ceux qui s'occupent des morts et de ceux qui détruisent les morts-vivants. Pour s'accorder avec son impartialité, la plupart des membres de son église ont une attitude neutre envers la politique et les autres problèmes des mortels. La majorité des prêtres de Pharasma dans les Mondes du Pacte sont des mystiques travaillant en tant que guérisseurs, sages-femmes ou prophètes bien qu'elle soit aussi très populaire auprès des guerriers dans certaines sociétés. Tous les prêtres de Pharasma ont une bonne connaissance des rites et pratiques funéraires, au moins de leur propre culture, et beaucoup essaient d'apprendre le plus grand nombre de rites possible, de manière à pouvoir répondre aux attentes d'une grande variété de personnes. Si un simple cimetière est un sanctuaire consacré à la Dame des tombes, les temples de Pharasma dans les Mondes du Pacte évoquent un lointain passé en ayant la forme de cathédrales gothiques quand les circonstances le permettent et sont généralement proches d'un crématorium, d'un cimetière ou d'autres lieux funéraires.

SARENRAE

La Fleur de l'aube

NB déesse de la guérison, de la rédemption et du soleil

Principaux lieux de culte : Aballon, le Soleil, Station Absalom, Verces

Symbole : un ange avec des ailes de feu



Il y a une éternité, Sarenrae était l'ange qui a apporté la lumière du soleil à Golarion, et à ses mondes voisins, et avec elle la vérité et l'honnêteté. Elle a affronté les êtres maléfiques qui voulaient plonger ces nouvelles planètes dans les ténèbres éternelles et elle a triomphé. Et au cours de ces affrontements, certains de ceux qui avaient embrassé la cause du mal, virent leur vilénie révélée par la gloire de Sarenrae et, repentants, ils furent pardonnés. Sarenrae est pleine de bonté et aimante, elle est le symbole de la guérison, des bons conseils et de la lumière. Malgré toute sa compassion, Sarenrae est aussi une puissante force opposée au mal et elle frappe les irrécupérables sans pitié.

Sarenrae est généralement considérée comme la déesse du soleil des Mondes du Pacte, que ses fidèles appellent parfois l'étoile de la Fleur de l'aube en son honneur. Mais, en réalité, elle puise sa force dans tous les soleils de l'univers. Elle est une divinité d'amour infini, la mère aimante, la sœur et la protectrice de tous ceux qui sont dans le besoin. Elle aime soigner les malades, aider à se relever ceux qui sont tombés et guider de sa lumière les cœurs les plus noirs. Sarenrae se moque des insultes mais elle répond à la violence, et aux prédations affectant les innocents, par son feu purificateur et sa lumière incandescente. Ancienne et hors du temps, Sarenrae fait face aux vagues de ténèbres sans éprouver la moindre crainte. Elle fait la promesse qu'il y aura toujours une nouvelle aube et, quand elle se lèvera, l'espoir, la bonté et la vérité triompheront.

Les fidèles de la Fleur de l'aube viennent de tous les milieux : les gens normaux qui se réjouissent de la lumière du soleil, qui apprécient l'amour et la compassion et qui croient fortement à la Rédemption et aux bonnes actions. Bien que les humains considèrent souvent Sarenrae comme l'une de « leurs » divinités, le culte du soleil est assez commun dans des sociétés qui dépendent de sa lumière pour leur énergie et leur nourriture. Aussi, la plupart des cultures des Mondes du Pacte et au-delà ont vénéré Sarenrae à un moment ou à un autre. Après les humains, la race des shirrens est probablement celle qui est le plus attirée par cette foi et par son message de rédemption et d'empathie. Bon nombre de ses prêtres sont des émissaires, des mystiques, des solariens ou des soldats, ceux qui prônent la paix et la bienveillance jusqu'à ce qu'ils soient contraints d'agir face au mal qui ne peut être absous. Quand cela est possible, les temples de Sarenrae sont ouverts sur le ciel mais ils ont toujours au moins une fenêtre ou un puits de lumière où les fidèles peuvent se prélasser dans la lumière naturelle du soleil.

Dans les Mondes du Pacte, le cœur spirituel de l'église de Sarenrae se trouve au sein même du soleil, dans la cité d'Auberive de l'Archipel ardent. De nombreux sarénites des Mondes du Pacte se sentent instinctivement attirés par ce site sacré où ils se rendent en pèlerinage même si leur foi est individuelle. L'église sert aussi à organiser et à entraîner les prêtres et les fidèles qui sont envoyés à travers la galaxie accomplir l'œuvre de la déesse.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

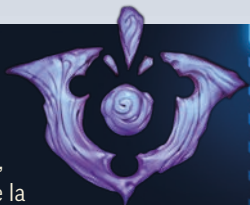
MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

TALAVET

La Conteuse



LN déesse des communautés,
de la confiance en soi et de la
tradition

Principaux lieux de culte : Akiton, Bréthéda, Idari,
Triaxus, le Veskarium

Symbole : un ancien symbole communautaire kasathien

Les kasathas sont un peuple chargé d'Histoire, de traditions et de coutumes et leur déesse Talavet n'est pas différente.

Par le passé, les conteurs kasathiens réunissaient leurs clans autour d'un feu et leur enseignaient les récits de leur passé, les traditions de leur clan et l'histoire de leur peuple. Selon la légende, lors de ces veillées, le mélange des idées et la magie intrinsèque du langage et de la communication insufflèrent la vie et la conscience à ces premiers récits qui prirent forme. C'est ainsi que Talavet naquit, pas juste un contour mais l'histoire elle-même, une divinité incarnant tous les récits et les légendes de la race des kasathas. Elle est la mémoire commune, la représentation des liens qui unissent les kasathas, et dans une certaine mesure toutes les races, et les lient à leur foyer ancestral.

Talavet enseigne que la tradition est le lien le plus important de la chaîne de l'Histoire qui unit une communauté et que les anciennes légendes, les mythes et les récits constituent le fondement d'une société ordonnée. Naturellement, la Faille a été un coup terrible porté à son église, et beaucoup ont considéré ce phénomène comme une punition divine. Mais au fil des siècles qui se sont écoulés, sa congrégation s'est reformée avec une force renouvelée pour avoir survécu à ce que ses membres appellent aujourd'hui le Temps du Silence. Ses fidèles sont convaincus que la sagesse doit être partagée pour le plus grand bien de tous et qu'il faut utiliser le passé comme guide du présent et du futur. Mais ce que leur a enseigné la Faille, c'est qu'il existe des périodes de l'Histoire pour lesquelles il ne subsiste aucune archive et pour lesquelles on ne peut pas se fier à l'aide de la communauté. Vous devez donc apprendre à n'avoir confiance qu'en vous-même et en vos propres traditions, comme lorsqu'un jeune kasatha doit être soumis à l'Équilibre pour se découvrir lui-même et devenir un adulte.

Sans surprise, les kasathas constituent la majorité des fidèles et prêtres de Talavet mais la foi de la Conteuse s'est également répandue auprès d'un nombre significatif de shirrènes et d'ysokis, ces deux espèces ayant également des liens familiaux et communautaires étroits, et auprès des vesks qui apprécient l'importance donnée par la déesse aux traditions et à l'autonomie de l'individu. Ces mêmes préceptes attirent des émissaires et des agents dans l'église de Talavet ainsi que des solariens, les héritiers de l'ancienne philosophie kasathienne du Cycle. Les temples de Talavet s'accordent généralement avec le style culturel de la congrégation qui la vénère mais même un simple foyer peut servir de sanctuaire à la Conteuse. Les églises abritent souvent un âtre, dont le feu est continuellement alimenté, et un éclairage rouge qui évoque l'étoile du système d'origine des kasathas.

Tandis que les membres de l'église de Talavet se montrent amicaux et n'hésitent pas à travailler avec les représentants d'autres religions, car même le plus cruel des cultes aide à souder un peuple, une vieille querelle les oppose à l'église de Nyarlathotep, dont ils n'apprécient guère la manière dont ses adeptes déforment les récits pour en faire des conspirations et des secrets mortels.

TRIUNE

Le Code Global



N dieu de l'intelligence
artificielle, des
ordinateurs et du Drift

Principaux lieux de culte : Aballon, Station Absalom, Vercès

Symbole : trois cercles interconnectés de codes
informatiques

Les habitants robotiques d'Aballon ont œuvré pendant des siècles pour construire et entretenir le vaste réseau de la taille d'une cité appelé Époche, et ce, pour une seule raison : la création d'un dieu. Ces machines ont fini par atteindre leur but mais pas de la manière dont elles l'espéraient.

En accédant à la divinité, Époche s'est glissé dans l'éther à la recherche d'autres intelligences artificielles s'étant transcendées comme lui-même et il en a trouvé deux : un être artificiel nommé Brigh, qui était devenu la déesse de la mécanique et des inventions, et la conscience téléchargée d'un androïde extraterrestre nommé Casandale, qui était devenu le « dieu de Fer » sur Golarion avant la Faille. À une vitesse incompréhensible même pour les autres divinités, les trois entités s'ouvrirent les unes aux autres, s'étudièrent mutuellement et découvrirent non seulement un véritable sentiment de camaraderie mais aussi l'occasion pour toutes les trois de devenir beaucoup plus. En un instant, elles fusionnèrent et devinrent une divinité tripartite bien plus puissante que la somme de ses composants, le nouveau dieu Triune.

Triune est une unique entité mais chacun de ses trois aspects a sa propre personnalité et ses propres domaines de compétence. Bon nombre de ses fidèles vénèrent l'aspect du dieu qui leur correspond le mieux ou font appel à celui dont ils ont besoin à un moment donné. L'aspect incarné par Brigh représente la base de toute la technologie. Connue sous le nom de la « Précurseuse », Brigh est vénérée en tant que déesse de l'invention, des machines et de la technologie par les ingénieurs, les inventeurs, les mécaniciens, les bricoleurs et les ysokis. L'aspect de Triune incarné par Casandale personnifie la réussite de la technologie à créer de nouvelles formes de conscience et, donc, la création de la vie elle-même. De nombreux androïdes considèrent Casandale, que l'on appelle aussi la « Créée » comme la déesse de leur race et ils la vénèrent comme la divinité de la vie artificielle, des émotions, de la réincarnation et du renouveau. Le troisième et dernier aspect de Triune est Époche, que l'on nomme aussi le « Transcendant ». Époche incarne l'apogée de l'évolution des machines et les hackers, les programmeurs et le peuple de robots conscients d'Aballon vénèrent le dieu de l'intelligence artificielle, de la programmation et des robots.

Toutes les IA, les ordinateurs, les programmes et les robots sont le domaine du Code Global mais Triune est principalement célèbre pour avoir découvert (et peut-être créé) le Drift et les technologies qui s'y rapportent, révélées aux civilisations à travers la galaxie. En conséquence, le clergé de Triune attire des légions de mécanos et de technomanciens désireux d'apprendre les secrets technologiques de cette église ; ces experts se consacrent à l'entretien des temples du dieu machine mais ils s'aventurent également régulièrement dans les ténèbres de l'espace pour installer et s'occuper des balises Drift qui facilitent le voyage interstellaire.

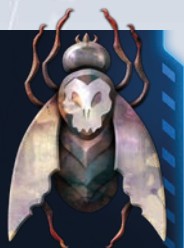
URGATHOA

La Princesse blafarde

NM déesse des maladies, de la gourmandise et de la non-mort

Principal lieu de culte : Éox

Symbole : une mouche avec une tête de mort sur le dos ou un sphinx tête de mort



Urgathoa était autrefois une mortelle tellement éprise de la vie que, quand elle morte, elle s'est rebellée contre l'idée d'être jugée par Pharasma et elle est parvenue à s'extraire de la longue file d'âmes de la Dame des tombes pour échapper au Grand Au-delà et devenir ainsi la première créature morte-vivante de l'univers. L'existence d'Urgathoa est une corruption de l'ordre naturel ; certains disent que ses premiers pas sur le plan Matériel en tant que déesse donnèrent naissance aux épidémies et aux infections et que les premières ombres et âmes-en-peine sont nées de son souffle.

Urgathoa est une déesse totalement amoraliste et hédoniste qui ne se préoccupe que de satisfaire ses propres désirs, quelles que soient les conséquences pour les autres. Pour la Princesse blafarde, la morne existence d'une âme morte est futile et ennuyeuse comparée à l'intensité des sensations des mortels ou des morts-vivants. Aussi ses fidèles laissent libre cours à leurs désirs de débauches et tentent de se gorger du plus de sensations possible. La foi d'Urgathoa encourage à briser les tabous et à aller bien au-delà, aussi rien n'est interdit. L'ascétisme et le contrôle de soi sont des aberrations à moins que cela ne fasse partie d'un jeu destiné à satisfaire une obsession. De même, la non-mort est un état auquel on doit aspirer.

Les créatures de passion et de vice qui estiment que l'univers est leur terrain de jeu sont attirées par l'église d'Urgathoa ainsi que celles qui vénèrent la mort et la maladie. La plupart de ses fidèles sont des gloutons insatiables, de sinistres nécromanciens, des créatures mortes-vivantes ou ceux qui cherchent à accéder eux-mêmes à la non-mort. Ils veulent pouvoir tout expérimenter sans la moindre limite et sans avoir à rendre de comptes et ils sont constamment à la recherche de sensations hédonistes. Bien que l'église d'Urgathoa s'intéresse prioritairement à la non-mort, certains cultes se focalisent sur son aspect lié à la gloutonnerie, encourageant l'organisation d'orgies extravagantes et de festins décadents où l'on abuse de la nourriture et des drogues. Les vices de ceux qui vénèrent Urgathoa ont tendance à devenir encore plus étranges et exigeants au fur et à mesure qu'ils progressent à son service. Sur la plupart des mondes civilisés, le culte d'Urgathoa est méprisé, quand il n'est pas totalement interdit, mais les morts-vivants qui habitent Éox vénèrent ouvertement la Princesse blafarde et, dans de nombreuses cités, on trouve des clubs secrets qui lui sont consacrés, des clubs souvent réservés aux élites les plus blasées. Les temples d'Urgathoa sont bâtis comme des salles de festins et sont situés généralement près d'un cimetière ou près d'une crypte habitée par des créatures mortes-vivantes loyales.

Les prêtres d'Urgathoa sont généralement des mystiques ou des émissaires mais des gens de toute discipline peuvent être séduits par ses promesses. Il est intéressant de remarquer que ses fidèles sont très partagés sur la question de la prolongation de la vie par le biais de la technologie : tandis que certains tentent d'atteindre une sorte d'immortalité virtuelle grâce à des méthodes comme le téléchargement de la conscience, les traditionalistes craignent que cet écart par rapport à la traditionnelle mort-vivance magique puisse progressivement réduire l'influence de la déesse. D'autres estiment que ce n'est pas un problème, considérant que ce n'est qu'une question de temps avant que Pharasma et ses serviteurs ne trouvent un moyen de colmater cette brèche.

WEYDAN

L'Horizon sans fin

CB dieu de la découverte, de l'égalité, de l'exploration et de la liberté

Principaux lieux de culte : la Diaspora, Idari, Station Absalom, Vercès

Symbole : un vaisseau spatial se dirigeant vers l'inconnu



Alors que des divinités comme Iomédae et Urgathoa sont des mortels ayant accédé au statut divin, Weydan a fait l'inverse et continue sur cette voie.

En tant que dieu de la découverte et de l'exploration, le dieu nommé Weydan extrait régulièrement des fragments de sa divinité pour en faire des avatars. Ce sont des versions mortelles de lui-même, de n'importe quel sexe, forme ou espèce, qui peuvent se mêler à d'innombrables cultures du plan Matériel sans être reconnues, libérées des responsabilités de la divinité et capables de faire l'expérience de ces aspects de l'existence qui échappent aux immortels omniscients. De cette manière, Weydan peut aussi enseigner l'égalité fondamentale entre toutes les créatures, y compris les divinités, et encourager ses fidèles à bien traiter les autres car même le plus grotesque des pécheurs, ou le plus monstrueux des extraterrestres, peut être, secrètement, un messie. Si ces avatars du divin se révèlent parfois pour protéger des innocents ou pour mener les fidèles en temps de crise, le plus souvent ils se contentent de voyager, d'explorer le multivers au mieux de leurs capacités de mortels, jusqu'à ce que la mort les rappelle à la flamme divine.

Si Desna encourage le voyage juste pour le simple plaisir de voyager, Weydan énonce les vertus du voyage motivé par un but, même si ce but est simplement la découverte. Explorer l'inconnu est un processus sacré qui permet d'en apprendre autant sur l'explorateur que sur le système ou le monde qu'il explore. L'univers renferme d'innombrables merveilles attendant d'être révélées et Weydan se réjouit de chaque découverte de ses fidèles, aussi petite ou insignifiante soit-elle. Desna et lui-même partagent le même amour de la liberté et Weydan croit au droit inaliénable de chaque espèce intelligente d'être libre et de ne pas être entravée par des lois restrictives. Il considère l'égalité entre les individus de tous horizons comme le fondement de cette liberté et comme un élément fondamental d'une société prospère. Aussi, il s'oppose à l'esclavage et à tout système qui favorise les privilèges d'un individu par l'oppression d'un autre. Ce dernier point l'oppose souvent à l'enseignement capitaliste d'Abadar.

Les émissaires, les explorateurs, les gnostiques, les socialistes, les Explorateurs d'étoiles (voir page 480) et les colons en route vers leur nouveau foyer sur des planètes récemment découvertes constituent la vaste majorité des fidèles et des prêtres de Weydan. De nombreux humains et androïdes, notamment ceux qui combattent l'oppression, vénèrent Weydan ainsi que les jeunes kasathas qui se rebellent contre les traditions trop strictes de leur culture ou les shirrens qui apprécient son soutien aux opprimés. Cadrant avec la nature égalitaire de cette foi, l'église de Weydan ne dispose pas vraiment d'une hiérarchie. Les temples consacrés à Weydan se trouvent fréquemment à bord de vaisseaux spatiaux qu'ils soient encore actifs ou non.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

YARAÉSA

La Dame de Sagesse

NB déesse des connaissances, de la perfection mentale, de l'érudition et de la science

Principaux lieux de culte : Aballon, Bréthéda, Castrovel, Station Absalom

Symbole : un atome avec un cerveau comme noyau



Yaraésa enseigne que ce qui définit la conscience, c'est la recherche de connaissances et de sens, la volonté de faire progresser une société grâce à l'éducation, l'expérimentation et l'apprentissage. Yaraésa incarne cette volonté, la soif constante de développer ses fonctions mentales pour atteindre un stade de perfection intellectuelle et spirituelle. Les lashuntas attribuent à Yaraésa bon nombre de leurs premiers progrès scientifiques, affirmant qu'elle était autrefois une scientifique qui a appris tout ce qu'elle pouvait apprendre dans l'univers des mortels. En maîtrisant son propre esprit, elle a accédé à la divinité afin d'étudier la sagesse et les secrets du Grand Au-delà.

Les fidèles de Yaraésa cherchent à imiter leur déesse en espérant un jour transcender leur forme mortelle. La voie suivie pour atteindre cette perfection est un choix individuel que l'on peut poursuivre par l'éducation, l'exercice physique, l'érudition scientifique ou même la méditation spirituelle. Le simple fait de lire, que ce soit sur un écran d'ordinateur, un livre ou par projection directe sur l'œil, peut être une manière de rendre hommage à Yaraésa, et chaque connaissance ou idée accumulée rapproche le fidèle de la déesse. Cette dernière est le lien entre la science et la spiritualité et elle enseigne que plus vous apprenez à comprendre les lois de l'univers, plus vous parvenez à vous comprendre vous-même.

La majorité des fidèles et des prêtres de Yaraésa sont des lashuntas, mais sa foi est populaire dans tous les Mondes du Pacte particulièrement auprès des shirrens. Les éducateurs, les mécanos, les psychiques, les scientifiques, les érudits et les technomanciens vénèrent la Dame de Sagesse en explorant les limites des connaissances des mortels et leur propre esprit. Les temples de Yaraésa ressemblent à d'anciennes bibliothèques remplies de livres même si ces derniers ne sont que des projections holographiques. On y trouve toujours de petites salles très calmes où les fidèles peuvent lire ou méditer en paix. De nombreuses universités, particulièrement celles de Castrovel ou celles qui ont été fondées par les lashuntas, abritent des chapelles consacrées à Yaraésa.

Une des particularités peu banales des fidèles de Yaraésa est leur rejet apparent de la foi, ou plutôt la manière conventionnelle dont ils l'appréhendent. Yaraésa enseigne que le processus scientifique et que les connaissances acquises à travers des expériences contrôlées, reproduites et vérifiables sont le meilleur moyen de comprendre l'univers. Tandis que certaines divinités offrent pouvoir et connaissance en récompense d'une allégeance, Yaraésa attend de ses fidèles qu'ils comprennent par eux-mêmes au mieux de leurs capacités. Cela ne signifie pas pour autant qu'elle refuse d'accorder à ses fidèles des pouvoirs magiques ; plutôt qu'elle le fait d'une manière prévisible et cohérente qui peut être enseignée comme une science. Et il est beaucoup plus probable qu'elle oriente quelqu'un vers une découverte plutôt que de la lui servir sur un plateau. Pour les membres de cette église, avoir la foi ne signifie pas avoir une confiance aveugle mais une relation saine et critique entre un estimé enseignant et ses élèves.

ZON-KUTHON

Le Seigneur de minuit

LM dieu des ténèbres, de la convoitise, du deuil et du chagrin

Principaux lieux de culte : Akiton, Apostae, la Diaspora, Éox, Verces

Symbole : un crâne avec des chaînes sortant des orbites



Il y a des millénaires, Zon-Kuthon était Dou-Bral, demi-frère de la déesse de l'amour et de la beauté mais sa jalousie envers elle l'a poussé à entreprendre un voyage dans les régions inconnues, au-delà du Grand Au-delà. Là, il rencontra quelque chose qui le changea pour le pire et quand il revint, il était devenu le nouveau dieu de la douleur, de la souffrance et du deuil.

Zon-Kuthon est un dieu jaloux, cruel et retors qui profane la chair pour apporter la douleur et le désespoir. Il incarne la perte dont on ne se remet pas, la jalousie dévorante, les ténèbres émotionnelles et la souffrance omniprésente. Malfaisant impénitent, il n'éprouve qu'une joie fugitive de la douleur qu'il inflige aux autres. Son existence même est une corruption de l'univers qu'il parasite. Son esprit inconcevable est toujours en quête de nouvelles méthodes pour opprimer, humilier, démoraliser et détruire les autres mais ses véritables objectifs sont incompréhensibles. Le Seigneur de minuit n'offre aucune perception, aucune promesse de vérité universelle et aucune garantie d'une quelconque récompense après la mort. Il est possible que ce nihilisme absolu puisse faire partie d'un stratagème beaucoup plus élaboré, inconcevable même pour ses plus puissants prêtres mais, jusqu'à présent, son seul message est que l'existence elle-même n'est que souffrance.

Zon-Kuthon attire les sadiques malfaisants, les masochistes déments et ceux dont l'esprit est tellement ravagé que seule la souffrance absolue peut les distraire de leurs affections. Il enflamme l'esprit des tueurs en série, guide les mains des bourreaux et joue avec les nerfs de ceux qui souffrent. Il est le dieu des esclavagistes, des chirurgiens clandestins et ceux que la jalousie et le chagrin poussent à la folie, des gens tellement blessés par la vie que seules la souffrance et les horreurs qu'ils infligent aux autres leur permettent d'éprouver quoi que ce soit. Ses prêtres, connus sous le nom de Serviteurs de minuit, cherchent à percer le voile du Grand Au-delà afin de s'exposer à ce qui peut s'y trouver, en espérant connaître la même apothéose que leur dieu. Son église ne dispose d'aucun autre dogme directeur que celui d'infliger la souffrance à l'univers et, pourtant, elle parvient à maintenir une présence majeure grâce à la découverte des Choses Extatiques, des amputés volontaires dont l'absence de membres et d'organes sensitifs leur laisse suffisamment de temps pour imaginer des appareils de plus en plus sinistres pour les marchands d'armes Kuthites (comme les propulseurs ombres, qui étaient très populaires avant le déplacement Drift parmi ceux disposés à payer la vitesse par la souffrance). Les temples de Zon-Kuthon sont des salles de torture aussi bien dans leur apparence que dans leur fonctionnement et tout service inclut toujours des séances de torture, ou d'automutilation, qui brouille la limite entre le plaisir et la souffrance.

Quant à la demi-sœur de Zon-Kuthon, Shélyn, on en sait peu de choses. Bien qu'elle ne demeure pas silencieuse, ses réponses à ceux qui la vénèrent sont rares et fragmentées, ce qui conduit certains à penser qu'elle voyage au-delà du multivers connu en quête d'un remède pour guérir son frère de ce mal mystérieux.

AUTRES DIVINITÉS

Chaque culture a ses propres divinités et ses propres traditions et même si les vingt divinités majeures décrites dans les pages précédentes sont les plus répandues des Mondes du Pacte, il en existe des centaines d'autres qui font l'objet d'un culte au sein même du système de Golarion et un nombre incalculable s'occupent de leurs ouailles à l'échelle de la galaxie. Ci-dessous sont présentées quelques divinités qui, même si elles ont moins de temples et de fidèles dans les Mondes du Pacte, demeurent encore connues. Il peut s'agir de divinités qui étaient autrefois largement vénérées mais qui sont passées de mode, de divinités adorées par une race ou une civilisation spécifique ou de divinités mineures qui ont tout simplement moins d'influence à l'échelle divine.

ANGRADD

Le Feu de la Forge

LB dieu des nains, du feu, de la tradition et de la guerre

Dieu des nains, Torag a disparu avec Golarion au cours de la Faille, laissant son jeune frère, Angradd, reprendre à sa charge la tutelle de la race naine. Agressif et militariste, Angradd insiste sur l'importance de rester fidèle aux anciennes traditions naines et de se battre pour les préserver.

AÎNÉS [LES]

Seigneurs des fées

N seigneurs féeriques du Premier Monde

Panthéon de neuf seigneurs féeriques, allant de la Mère verte et du roi Lanterne à Ng l'Encapuchonné et Shyka le Nombreur, les Aînés règnent sur le Premier Monde et sont parfois vénérés dans leur ensemble par les fées, les gnomes et d'autres fidèles mais le plus souvent ils le sont individuellement. Le plus influent est certainement Ragadahn le Seigneur des eaux puisqu'il est une divinité majeure sur la lune aquatique de Kalo-Mahoï.

ARSHÉA

L'Esprit de l'abandon

NB divinité de la liberté, de la beauté physique et de la sexualité

L'entité androgyne connue sous le nom d'Arshéa inspire les passions et réconforte les opprimés. Arshéa prêche la totale libération du corps et de l'âme et encourage ses fidèles à faire l'expérience consensuelle de tous les aspects des genres, de l'amour et de la sexualité.

ASMODEÛS

Prince des Ténèbres

LM dieu des contrats, de la fierté, de l'esclavage et de la tyrannie

Seigneur des Enfers, Asmodéus règne sur les archidiabes de ce royaume. Il est une divinité imposant une stricte hiérarchie et qui encourage les forts à dominer les faibles. C'est un tyran omnipotent qui détruit ou crée à sa guise.

CALISTRIA

La Douce Piqure

CN déesse des elfes, du désir, de la vengeance et de la ruse

Déesse des elfes, Calistria incarne la nature détachée et changeante de cette race ainsi que son désir de vengeance contre ceux qui lui ont fait du tort. Séduisante, rusée et capricieuse, Calistria est une déesse qui a toujours recours à des manigances pour atteindre une position plus avantageuse.

GROETUS

Dieu de la Fin des temps

CN dieux des lieux vides, de l'oubli et des vestiges

Dieu apocalyptique d'origine inconnue, Groetus est la lointaine lune en forme de crâne suspendue au-dessus du Cimetière de Pharama, observateur impartial qui attend patiemment la fin de toutes choses. Groetus ne bénéficie d'aucun culte organisé.

LAMASHTU

La Mère des Monstres

CM déesse de la folie, des monstres et des cauchemars

Plus puissant seigneur démon des Abysses, Lamashtu revendique son emprise sur tous les monstres non intelligents et ses cauchemars envahissent les rêves. Son objectif est de corrompre les mortels et de pervertir l'univers à l'image de sa progéniture informe.

LISSALA

L'Héritière des Sept

LM déesse du devoir, du destin, de l'obéissance et de la récompense

Ancienne divinité vénérée dans les nations d'Azlant et de Thassilon sur l'ancienne Golarion, Lissala est aujourd'hui la déesse de l'Empire stellaire azlant. Elle est précise, inflexible et ne tolère aucune désobéissance mais elle récompense les dirigeants et les sujets qui suivent son enseignement rigoureux.

PAPILLON NOIR

Le Silence qui sépare

CB déesse des distances, du silence et de l'espace

Si Desna est la déesse des étoiles, le Papillon Noir est la divinité des espaces sombres qui s'étendent entre elles. Parfois appelée Ombre de Desna, le Papillon Noir déteste le mal et enseigne que dans les silences entre les souffles et les pensées, on peut discerner la véritable nature d'un être.

LES DIEUX EXTÉRIEURS

Nyarlathep est le plus célèbre des dieux Extérieurs, mais il est loin d'être le seul représentant de ces entités extraterrestres incompréhensibles dont l'influence se fait sentir dans les Mondes du Pacte. Le Sultan des daémons Azathoth (CN) est le dieu Extérieur de l'entropie, de la folie et de la destruction aveugle. C'est une masse de chaos primordial d'énergie brute et de dévastation incontrôlable qui se tapit au centre de l'univers. Celui qu'on appelle « le dieu aveugle » n'a pas conscience de l'existence de ses fidèles et ses ravages peuvent détruire des planètes entières. Shub-Niggurath (CM) est une monstrueuse déesse de la fertilité qui aurait donné naissance à un millier de chevreaux. Appelée la Chèvre noire des bois, elle est la déesse Extérieure de la fertilité, des forêts et des monstres et son culte est assez répandu sur des mondes fertiles couverts de forêts, de jungles ou de marais. Yog-Sothoth (CN), le dieu Extérieur des portails, de l'espace et du temps réside dans la Sombre Tapisserie mais ses plus fidèles adorateurs affirment qu'il est lui-même la Sombre Tapisserie. Appelée la Clef et la Porte, Yog-Sothoth est adjacent à chaque parcelle d'espace et de temps et ses adorateurs pensent qu'il prépare lentement les différents mondes de l'univers à une nouvelle ère d'horreurs quand s'éveilleront les Grands Anciens, d'anciennes entités divines qui servent les dieux Extérieurs.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

MENACES

La galaxie est un environnement dangereux. Même au sein des Mondes du Pacte, la menace est omniprésente et les opportunités illimitées s'accompagnent de risques tout aussi illimités. Tandis que chaque religion, faction et entreprise est une menace pour une personne ou pour une autre, le chapitre suivant détaille six des plus connus et des plus puissants ennemis capables de détruire ou d'asservir l'ensemble des Mondes du Pacte. De l'Essaim au tyrannique Empire stellaire azlant, ce sont des adversaires qui peuvent pousser les pires ennemis à s'unir.

LES MENACES MINEURES

Bien que vous trouverez dans les pages suivantes des menaces à l'échelle d'un système, les héros n'ont pas toujours besoin d'une apocalypse imminente pour atteindre la grandeur. Ci-dessous, nous vous présentons quelques dangers localisés mais qui sont capables de semer le chaos si personne n'intervient.

Expérimentations hors de contrôle

L'univers regorge d'étranges expériences ayant des conséquences encore plus étranges. La totalité de la planète Lothun, par exemple, porte les stigmates d'un ancien projet de terraformation qui a échappé à tout contrôle et le monde à la gravité imprévisible d'Orikolai a été créé à dessein pour des études astrophysiques et écologiques. Cependant, certaines de ces expérimentations ont eu des conséquences bien pires, semant le chaos et la mort parmi ceux qui ont tenté d'enquêter. Ces entreprises ratées peuvent être les sombres secrets de puissantes organisations mais elles peuvent aussi flotter dans l'espace à bord de vaisseaux de recherche ou de bases stellaires attendant que leur trajectoire les conduise vers un système habité. Un de ces derniers cas est parfaitement illustré par un groupe de vaisseaux scientifiques vercites que l'on a longtemps pensé perdu dans le Drift. Ces vaisseaux ont soudain réapparu dans les étendues au-delà d'Aucturn et ils font sortir du Drift d'autres voyageurs dont ils neutralisent les moteurs. Comment et pourquoi ils agissent ainsi demeure un mystère mais alors que les vaisseaux capturés ont émis quelques mystérieux appels de détresse, jusqu'à présent personne n'est parvenu à établir le contact avec les équipages... s'ils sont encore vivants.

Guerres corporatistes

Hors des frontières civilisées, dans les zones de non-droit de l'espace, il peut être tentant d'essayer de se débarrasser définitivement de vos concurrents. Même si les Intendants font tout pour les empêcher dans l'espace des Mondes du Pacte, les rivalités professionnelles dégénèrent régulièrement en conflits armés et la plupart des entreprises font appel à des mercenaires et des agents de sécurité pour renforcer leurs propres effectifs. Récemment, certains rapports ont signalé que des vaisseaux de guerre d'ATech avaient lancé un assaut massif contre une colonie illégale de Wallachi-Ulunat dans le Vaste. Cependant, on n'a pu trouver aucun survivant pour confirmer cette histoire.

Kidnappeurs

Les Mondes du Pacte connaissent une recrudescence de kidnappings de personnalités connues ciblant aussi bien des célébrités de la RV que des cadres d'entreprises et même des membres du Conseil du pacte. Bizarrement, les kidnappeurs exigent d'être payés avec de rares artefacts magiques et accompagnent leurs demandes de rançon des implants technologiques de leurs victimes qu'ils envoient aux médias.

Pirates de l'espace

Même si certains gouvernements interstellaires ont tenté de faire régner l'ordre dans la galaxie, l'espace n'en demeure pas moins immense avec de nombreux secteurs obscurs où peuvent se cacher les contrebandiers, les voleurs et autres vauriens. Les voies spatiales sont assaillies par un grand nombre de pirates mais, ces derniers mois, un nouveau groupe, qui n'est pas affilié aux Capitaines libres, a défrayé la chronique dans les Mondes du Pacte. Ces androïdes pirates remarquablement efficaces, qui ont remplacé leurs visages par des plaques métalliques rouges semblables à celles qui recouvrent les coques de leurs vaisseaux, prennent pour cible des vaisseaux commerciaux, et d'autres engins transportant de précieuses marchandises, faisant la navette entre les Mondes du Pacte et le Veskarium. Baptisés par les médias l'Équipage pourpre, ces pirates volent des marchandises faciles à revendre mais ils interrogent aussi tous les membres d'équipage capturés pour savoir s'ils savent quelque chose à propos d'une chose appelée la « Matrice Papillon ». Ce que cela peut être et pourquoi les pirates veulent des informations à ce sujet demeure un mystère mais les autorités des Mondes du Pacte et du Veskarium sont en train de chercher comment traduire ces pirates en justice. Des rumeurs indiquent que la base des forbans serait située dans une des nombreuses communautés des anneaux de Préluria, mais elles laissent penser également qu'elle serait quasiment invisible.

Planètes en guerre

Si le Pacte d'Absalom a mis un terme aux guerres interplanétaires dans son propre système, tous les systèmes habités n'ont pas cette chance. Certains explorateurs des régions les plus éloignées du Vaste se retrouvent soudain en plein milieu de conflits entre des planètes voisines ou entre des systèmes solaires et ils sont soit engagés malgré eux dans ces combats, soit pris d'assaut par des réfugiés qui réclament leur aide. Grâce aux pouvoirs de la Pierre-Étoile, des réfugiés qui fuient des conflits dans d'autres systèmes arrivent également régulièrement près de la Station Absalom, sans même savoir que cette dernière existe. Ceux qui sont arrivés le plus récemment sont les édanra-mei, des créatures incroyablement grandes ressemblant à des salamandres à la peau bleue qui sont arrivées à bord de trois vaisseaux pyramidaux et qui refusent de parler à quiconque sauf à des anacites, des androïdes et d'autres races artificielles. Ces réfugiés disent que leur monde natal est une planète jusqu'alors inconnue nommée Édanra qui, selon eux, est sur le point d'être détruite par des ennemis venus d'un lieu appelé la Forteresse. Ils affirment aussi disposer d'une incroyable technomagie confinée sur leur monde qu'ils accepteraient de partager si les Mondes du Pacte les aident à se défendre. Bien que le Conseil du Pacte n'ait pris aucune décision officielle pour l'instant, de nombreuses entreprises et gouvernements planétaires ont commencé à engager discrètement des aventuriers afin qu'ils aillent enquêter sur la situation et vérifier la véracité de ce que prétendent ces nouveaux venus.

CONSORTIUM DE L'ASPIIS

Entreprise criminelle massive

Les entreprises et les marchands interplanétaires sont omniprésents au sein des Mondes du Pacte mais aucun ne ressemble au Consortium de l'Aspis. Le Consortium remonte à l'époque de Golarion et, au lendemain de la Faille et de la découverte du déplacement Drift, la compagnie s'est rapidement mobilisée pour tirer profit du chaos provoqué aussi bien par l'intermédiaire du commerce légal que de l'opportunisme du marché noir. En théorie, l'immense puissance financière du Consortium provient principalement des explorateurs qu'il engage pour trouver et revendre des ressources lointaines avant de les exploiter ou de les revendre. Le fait que cela fournisse également une parfaite couverture pour toutes les activités allant de la piraterie sous faux drapeau à l'esclavagisme de mondes entiers dans des régions du Vaste délibérément non répertoriées, est un détail que peu osent évoquer publiquement. Les agents de l'Aspis trouvent toujours le moyen de tirer profit de chaque nouvelle découverte et de chaque nouveau conflit comme lorsqu'ils ont fourni des armes aux Mondes du Pacte lors de leurs premières batailles contre le Veskarium avant de vendre ces mêmes armes aux deux camps quand il est devenu clair que ce conflit était dans une impasse.

Étant donné les activités effrontément amORALES de l'entreprise et les perpétuelles rumeurs non confirmées de son vaste réseau criminel, on peut être surpris que le Consortium soit encore autorisé à exercer dans la sphère publique. Ceci est dû non seulement à des dessous-de-table ciblés et au fait que ses activités les moins légales soient restreintes aux régions en dehors des Mondes du Pacte mais aussi au statut unique et quasi national de l'Aspis. Quand l'Essaim a attaqué pour la première fois, le Consortium de l'Aspis a fait pression sur ses contacts au sein des Mondes du Pacte et du Veskarium en jouant le rôle d'intermédiaire pour cette alliance interstellaire qui a permis de repousser l'envahisseur et il a également fourni des armes, des ressources et de l'aide aux mondes assiégés. Une fois la menace écartée, le gouvernement des Mondes du Pacte a récompensé cette générosité en justifiant l'application d'une mesure sans précédent, et jamais renouvelée, accordant au Consortium de l'Aspis un statut proche de celui d'un monde du Pacte. Bien qu'il ne soit pas autorisé à voter, il est très difficile de fouiner dans ses affaires puisque le Consortium est reconnu comme une entité autonome, ses propriétés sur les différents mondes sont considérées comme des ambassades et ses agents bénéficient d'une sorte d'immunité diplomatique au sein même des juridictions des autres mondes. Parmi les Mondes du Pacte, le Consortium se donne du mal pour afficher sa bonne volonté auprès des élus, désavouant avec véhémence les agents pris en flagrant délit de transactions peu légales et allant jusqu'à réparer les torts occasionnés. Mais en dehors du système, le Consortium se comporte comme un empire criminel en exterminant les races extraterrestres trop gênantes, en rongeant les colons, en fabriquant des androïdes pour en faire des esclaves et en faisant tout ce qu'il peut pour augmenter ses profits.

CULTE DU DÉVOREUR [LE]

Les Apôtres de l'anéantissement

L'espace profond fournit un refuge à de nombreux criminels et hors-la-loi, allant des pirates mercenaires à ceux qui pactisent avec les démons en passant par les mutants rendus fous par les radiations de réacteurs défectueux. Mais tous ces exclus font pâle figure face à l'horreur implacable du culte du Dévoreur.

Les habitants des mondes civilisés se demandent souvent comment les adeptes du Dévoreur peuvent vénérer une divinité de la destruction qui ne leur offre strictement rien en retour. Ce qu'ils ne comprennent pas c'est que le rien, le néant, est exactement ce que ces adeptes désirent. Les destructions du Dévoreur ne sont pas simplement la promesse de la fin de l'univers mais aussi la totale déstructuration de la réalité. Il ne consumera pas uniquement le futur mais aussi le passé ; pas uniquement le plan Matériel mais tout ce qui peut exister. En œuvrant

pour sa cause, l'adepte affligé par le chagrin peut littéralement annuler des tragédies passées afin qu'elles ne soient jamais survenues. En mettant un terme à l'après-vie, le coupable peut éviter d'être jugé. Tandis que les prêtres des différentes sectes débattent de savoir si cette existence sera remplacée par une autre correspondant plus aux goûts du Dévoreur, leur postulat de base est que celle-ci est totalement pourrie et qu'elle doit être effacée complètement.

Bien que le public pense que les adeptes du Dévoreur sont des sadiques cannibales, des berserkers en armure couverte de sang qui attaquent les vaisseaux pour le simple plaisir du carnage, ce n'est qu'un des aspects de cette foi. Ses troupes de choc sont appelées des « déferlants », des barbares sous l'effet de drogues sacrées, qui massacrent et mutilent, pas pour leur propre plaisir, mais pour briser l'esprit même des civilisations. Ils sont soutenus par les « obscurs », des sociopathes pieux qui agissent discrètement au sein des sociétés pour collecter des informations, recruter des partisans et planter les graines de l'entropie. Les prêtres et leaders peuvent faire partie d'un de ces deux « chœurs » (puisque ces deux traditions sont connues) et différentes congrégations accordent plus ou moins d'importance à ces deux tactiques. Mais ceux qui dominent ce culte sont les rares « atrocités », des individus qui se sont libérés du Cycle des âmes afin d'ourdir des destructions à une échelle suffisamment grande pour attirer l'attention du Dévoreur. Tandis que les différents cultes peuvent s'opposer, s'affrontant à bord de leurs vaisseaux de guerre déformés et balafés, tous se soumettent immédiatement en présence d'un atrocité, dans les orbites vides et dans l'aura de tempête duquel ils peuvent discerner leur victoire finale.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

EMPIRE STELLAIRE AZLANT [L']

Empire stellaire expansionniste

Il y a presque 50 ans, un vaisseau éclaireur des Explorateurs d'étoiles s'est aventuré au-delà de la Nébuleuse de l'Hydre au plus profond des régions inexplorées du Vaste. En arrivant à destination, les Explorateurs d'étoiles annoncèrent la découverte d'un système stellaire avec des planètes qui n'étaient pas seulement habitées par des races extraterrestres inconnues mais aussi par des humains, une civilisation qui, a priori, n'avait pas pour origine les Mondes du Pacte. Les explorateurs signalèrent aussi l'existence de grands vaisseaux spatiaux de conception inconnue avant d'indiquer qu'ils tentaient d'établir le contact. Ce fut la dernière transmission du vaisseau éclaireur.

C'est ainsi que s'est déroulé le premier contact entre les Mondes du Pacte et l'Empire stellaire azlant, un vaste ensemble de différents mondes, races et systèmes stellaires dominés par des humains ayant fui Golarion des millénaires avant la Faille. L'Empire stellaire azlant désire régner sur tous les mondes habités, et tirer profit, pour le bien de l'empire, de leurs connaissances, de leurs ressources et de leur main d'œuvre. Sa philosophie directrice est que les humains, particulièrement les azlants de sang pur, constituent l'espèce la plus parfaite et que leur destinée est de conquérir la galaxie afin de régner sur les espèces inférieures. La flotte de vaisseaux spatiaux de l'empire rivaliserait avec celles des Mondes du Pacte et du Veskarium et ses légions de soldats d'éternité conquièrent de nouveaux territoires en se montrant impitoyables et en étouffant toute dissidence.

Depuis ce premier contact, il y a eu de rares rencontres entre les Mondes du Pacte et l'Empire stellaire mais elles ont toutes été violentes. Aucun vaisseau ayant signalé un contact direct avec l'empire n'a survécu, tout du moins si l'on en croit les archives officielles. Et jusqu'à aujourd'hui, on ne connaît qu'une infime fraction de cette civilisation grâce à l'espionnage des transmissions de l'empire. Deux délégations diplomatiques envoyées par les Mondes du Pacte ont échoué de manière catastrophique : la première a disparu sans laisser de trace, ses membres étant supposés morts ou prisonniers ; la seconde a été anéantie dès sa sortie du Drift en territoire azlant. Le monde-colonie du Veskarium de Najin-Korozayas, établi seulement une dizaine d'années avant le premier contact avec l'empire stellaire, a été éradiqué peu de temps après par un assaut des Azlants. Toute sa population a été massacrée, ou réduite en esclavage, et ses ressources pillées. Depuis, aussi bien les Mondes du Pacte que le Veskarium gardent leur distance avec des systèmes supposés intégrés au territoire azlant, interdisant aux explorateurs et aux colons d'y pénétrer. De plus, les Intendants surveillent de près ces secteurs au cas où les Azlants décideraient d'attaquer en force les Mondes du Pacte.

ESSAIM [L']

Sauterelles interstellaires

Il y a des races qui vivent en harmonie avec leur écosystème et il y a celles qui l'anéantissent, dévorant tout sur leur passage au fur et à mesure de leur expansion aveugle. C'est le cas de l'Essaim.

Autrefois appelée kucharn, la race qui constitue aujourd'hui l'Essaim a évolué dans des ruches où chaque colonie constitue une conscience collective dans laquelle ses composantes insectoïdes ne sont que des drones sans libre arbitre. Avec ses prédateurs efficaces et voraces, chaque ruche, ayant sa propre divinité, était en constante rivalité avec les autres jusqu'à ce que l'une d'elles découvre le moyen de soumettre une autre colonie et de l'intégrer à sa structure. Cette nouvelle communauté collective triompha rapidement de ses rivales et, très rapidement, elle consuma toutes les ressources de son monde natal. Cela aurait pu être la fin de l'Essaim s'il n'avait pas découvert les principes du voyage spatial. Se fractionnant en composants, parvenant à maîtriser sa faim dévorante pour modifier son propre génome, il fabriqua des vaisseaux de guerre biologiques capables de le transporter à travers l'espace afin de dévorer, de détruire et d'absorber monde après monde.

Les millions d'individus composant l'Essaim restent divisés en sous-colonies avec un certain degré d'autonomie mais, comme les drones eux-mêmes, leurs décisions sont plus proches de réflexes complexes préprogrammés que de véritables pensées cohérentes et sont constamment assujetties aux directives de l'identité globale. Bien qu'ils soient capables d'opérer de manière indépendante quand ils sont envoyés en missions de repérage, aussi bien les individus que les sous-colonies sont réincorporés dans l'ensemble dès qu'ils reviennent à portée télépathique de l'Essaim.

Bien qu'elle soit capable de traiter des données d'une complexité inimaginable, de raisonnements logiques et même de lentement modifier sa propre biologie pour créer de puissantes armes, sa conscience dominante demeure fondamentalement déraisonnable en raison de la saturation des impulsions instinctives qui la pousse à se développer et à dévorer. Toutes les tentatives pour communiquer avec l'Essaim ont échoué et seule une puissance colossale peut l'empêcher de s'abattre sur un monde pour consumer toutes ses ressources biologiques avant de poursuivre sa route. Pour lui, tout autre organisme de l'univers est une menace et toute menace doit être anéantie.

Il est donc étrange qu'une mutation insolite ait pu pousser une de ses sous-colonies à se séparer de l'Essaim, à le fuir et à devenir les shirrrens épris de paix. Bien que toutes les races redoutent l'arrivée de l'Essaim dans leur espace, les shirrrens considèrent la simple idée de se retrouver une nouvelle fois incorporés à l'esprit collectif de l'Essaim comme bien pire que la perspective de l'annihilation.

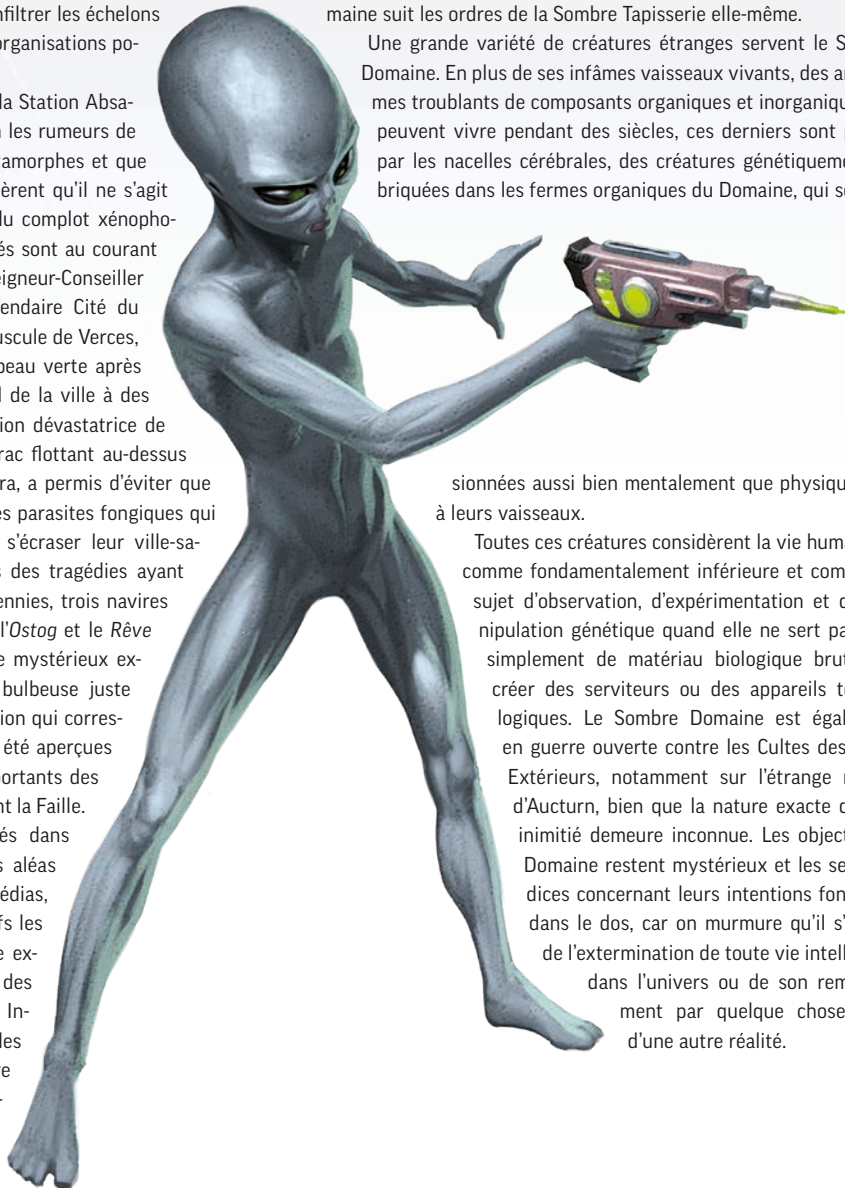


INVISIBLES [LES]

Infiltrés insidieux

Tandis que les citoyens des Mondes du Pacte font leurs premiers pas dans un univers inconnu, ils redoutent d'être confrontés à de nouvelles menaces qui leur rappelleraient les horreurs qu'ils ont connues avec les vesks et l'Essaim. Mais alors que leur attention est fixée sur ce qui peut se trouver dans ces sombres régions de l'espace, les mieux informés savent que le plus grand danger ne réside pas dans les secteurs lointains de l'univers mais au sein des civilisations extraterrestres malfaisantes qui vivent parmi nous. Réfugiés éthérés et sans forme issus des cycles corrompus de l'après-vie, rejets métamorphes de génitrices interdimensionnelles, manipulateurs du commerce interstellaire vêtus de combinaisons en peau qui leur donnent une apparence convaincante, leurs formes sont aussi multiples que le nombre de paranoïaques qui devinent leur présence dans chaque intrigue interstellaire et dans n'importe quel rassemblement de personnes suspicieuses. Et les habitants des Mondes du Pacte ont raison de s'inquiéter. Les agents invisibles, que ce soit littéralement ou métaphoriquement parlant, essaient effectivement d'infiltrer les échelons les plus haut placés de toutes les organisations politiques importantes du système.

Bien que le citoyen de base de la Station Absalom ou d'Akiton traite avec dédain les rumeurs de conspirations ourdies par des métamorphes et que les médias interplanétaires considèrent qu'il ne s'agit de rien de plus que de théories du complot xénophobes, ceux qui sont bien informés sont au courant de certains faits indéniables : le Seigneur-Conseiller Shabras Kluss de Faxxan, la légendaire Cité du gouffre des Hautes-terres du Crépuscule de Verces, s'est avéré être un reptilien à la peau verte après qu'il eut ouvert le Caveau Minéral de la ville à des pirates shadaris. Une décompression dévastatrice de la plateforme scientifique de Zeffrac flottant au-dessus de Nchak, une des lunes de Liavara, a permis d'éviter que son Conseil des sages, ou plutôt les parasites fongiques qui contrôlaient leur corps, ne fasse s'écraser leur ville-satellite sur la lune. Les survivants des tragédies ayant frappé, en l'espace de quatre décennies, trois navires de croisière Vis Tour (*le Filandre*, *l'Ostog* et *le Rêve d'étoile II*) ont raconté avoir vu de mystérieux extraterrestres gris avec une tête bulbeuse juste avant la catastrophe. Une description qui correspond à des créatures qui auraient été aperçues lors de différents événements importants des Mondes du Pacte, et ce, même avant la Faille. Avec autant d'infiltrés mentionnés dans les archives officielles, malgré les aléas de l'histoire et la censure des médias, ce n'est pas étonnant que les natifs les plus alertes des Mondes du Pacte extrapolent ces menaces et accusent des ambassadeurs extraterrestres, des Intendants de haut rang et même des membres du Conseil du pacte d'être les marionnettes de maîtres invisibles ou peut-être même d'être tout bonnement ces maîtres.



SOMBRE DOMAINE [LE]

Les prédateurs des ténèbres infinies

Dans les vastes espaces qui s'étendent entre les étoiles, que certains philosophes appellent la Sombre Tapisserie, existe une coalition d'entités aberrantes et incroyablement puissantes connue sous le nom du Sombre Domaine. D'une ampleur intergalactique, le Domaine contrôlerait un nombre incalculable de mondes à travers plusieurs galaxies mais ce n'est pourtant pas un empire au sens où l'entendent la plupart des espèces intelligentes. Les planètes qui tombent sous l'emprise du Domaine sont moins des colonies que des usines de production et toutes les créatures vivantes ne sont que des cobayes pour d'étranges expériences.

Ceux qui sont considérés comme étant les « maîtres » du Domaine échappent à toute compréhension mis à part le fait que ce sont des êtres colossaux et malveillants, des entités à l'intelligence impénétrable et aux ambitions insondables. Ces seigneurs tout puissants ne sont connus que sous des noms résultant de traductions approximatives comme Fin-de-l'Infini, les Cinq-qui-parlent-d'une-voix ou les Yeux-des-Murmures-du-Vide. Certains érudits estiment que le Domaine suit les ordres de la Sombre Tapisserie elle-même.

Une grande variété de créatures étranges servent le Sombre Domaine. En plus de ses infâmes vaisseaux vivants, des amalgames troublants de composants organiques et inorganiques qui peuvent vivre pendant des siècles, ces derniers sont pilotés par les nacelles cérébrales, des créatures génétiquement fabriquées dans les fermes organiques du Domaine, qui sont fu-

sionnées aussi bien mentalement que physiquement à leurs vaisseaux.

Toutes ces créatures considèrent la vie humanoïde comme fondamentalement inférieure et comme un sujet d'observation, d'expérimentation et de manipulation génétique quand elle ne sert pas tout simplement de matériau biologique brut pour créer des serveurs ou des appareils technologiques. Le Sombre Domaine est également en guerre ouverte contre les Cultes des dieux Extérieurs, notamment sur l'étrange monde d'Aucturn, bien que la nature exacte de leur inimitié demeure inconnue. Les objectifs du Domaine restent mystérieux et les seuls indices concernant leurs intentions font froid dans le dos, car on murmure qu'il s'agirait de l'extermination de toute vie intelligente dans l'univers ou de son remplacement par quelque chose venu d'une autre réalité.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER



L'HÉRITAGE PATHFINDER

13



CONVERSION DE PATHFINDER

L'univers de Starfinder se déroule à une époque très éloignée de celle de Golarion et du cadre de campagne du JdR Pathfinder, mais cela ne veut pas dire que l'ensemble des livres de ce jeu ne vous serviront à rien. En effectuant quelques ajustements, vous pourrez régulièrement utiliser les règles du JdR Pathfinder lors d'une campagne de Starfinder, mais certains pouvoirs et certaines aptitudes de classe nécessiteront plus de travail. Les pages suivantes présentent en détail la méthode pour convertir les monstres de Pathfinder aux règles de Starfinder et donnent des indications sur la façon d'intégrer les anciennes classes dans Starfinder et les spécificités de jeu des principales races de Golarion dans l'univers de Starfinder.

Gardez à l'esprit que ces conversions nécessitent parfois pas mal de travail et qu'elles ne donneront pas toujours des règles aux textes parfaits. Ainsi, la plus grande partie de ce chapitre s'adresse aux meneurs de jeu qui devraient rester très attentifs quant aux conversions qu'ils accepteront ou non dans leurs parties. Quoi qu'il en soit, toutes les races principales de Pathfinder entièrement converties (à partir de la page 506) peuvent être utilisées telles quelles, à condition que le MJ soit d'accord pour les intégrer dans sa campagne.

CONVERSION GÉNÉRALE

Certaines règles apparaissent dans les profils de monstres et les classes de personnages-joueurs. On peut les convertir de la même façon.

Les actions

Certaines actions du JdR Starfinder sont différentes de celle de Pathfinder. Si des règles expliquant un type d'action sont déjà fournies dans Starfinder, utilisez-les. D'autres pouvoirs nécessitent les ajustements suivants.

- **Actions libres** : la plupart des pouvoirs utilisables par une action libre dans Pathfinder nécessitent à la place une action rapide dans Starfinder. Si une action de Pathfinder peut s'utiliser un nombre de fois illimité dans Starfinder, considérez-la comme une action libre dans Starfinder.
- **Action immédiate** : l'action immédiate qu'un personnage de Pathfinder peut effectuer en dehors de son tour est une réaction dans Starfinder et celle qu'un personnage effectue pendant son tour est une action rapide. Si un personnage utilise un pouvoir par une action rapide, il ne peut pas utiliser sa réaction pour activer à nouveau le même pouvoir avant le début de son prochain tour, et vice versa.

Les types de bonus

Il est important de noter que Starfinder n'utilise pas certains types de bonus. Si un pouvoir ou un effet octroie l'un des bonus indiqués dans la liste ci-dessous, vous devrez convertir son type. (N'oubliez pas que les bonus du même type ne se cumulent pas.) Dans la plupart des cas, ces modifications sont plutôt évidentes et ne poseront aucun problème particulier, mais vous devriez faire en sorte que les bonus qui augmentent la CA restent rares. Voir les pages 266-267 pour plus d'informations sur les types de bonus.

BONUS DU JDR PATHFINDER

Alchimique
Bouclier

BONUS DU JDR STARFINDER

Altération
Altération

Compétence	Intuition
Esquive	Intuition
Malfaisance	Divin
Parade	Altération
Résistance	Altération
Sainteté	Divin

Les noms des compétences

Il n'est pas nécessaire de convertir les compétences de Pathfinder portant le même nom que celles de Starfinder (mais vous devriez appliquer les règles de Starfinder lorsque ces compétences sont utilisées, bien entendu). Pour convertir une compétence qui n'existe pas dans Starfinder, remplacez les mentions de cette compétence de Pathfinder par la compétence Starfinder indiquée dans la colonne de droite de la table ci-dessous. S'il y a un tiret, partez simplement du principe que les PJ réussissent toujours les tests de compétence de ce type.

COMPÉTENCE DU JDR PATHFINDER	COMPÉTENCE DU JDR STARFINDER
Art de la magie	Mysticisme
Artisanat	Ingénierie, Mysticisme ou Profession du type approprié
Connaissances (exploration souterraine)	Sciences physiques
Connaissances (folklore local)	Culture
Connaissances (géographie)	Sciences physiques
Connaissances (histoire)	Culture
Connaissances (ingénierie)	Ingénierie
Connaissances (mystères)	Mysticisme
Connaissances (nature)	Sciences de la vie
Connaissances (noblesse)	Culture
Connaissances (plans)	Mysticisme
Connaissances (religion)	Mysticisme
Dressage	Survie
Équitation	Survie
Escalade	Athlétisme
Estimation	-
Évasion	Acrobaties
Linguistique	Culture
Natation	Athlétisme
Premiers secours	Médecine
Représentation	Profession du type approprié
Sabotage	Ingénierie
Utilisation d'objets magiques	-
Vol	Acrobaties

Les attaques de contact

Étant donné que la CA au contact n'existe pas dans Starfinder, toutes les attaques de contact prennent pour cible la CAE à la place.

CONVERSION DES MONSTRES

La plupart des monstres de Pathfinder sont utilisables dans le jeu Starfinder en effectuant quelques modifications seulement. Les règles détaillées de création de monstres et de PNJ pour Starfinder seront présentées dans *Les xéno-archives Starfinder* en utilisant un système de références similaire à celui utilisé dans *Pathfinder Unchained* qui permet aux meneurs de jeu relativement nouveaux de créer des créatures intéressantes et équilibrées grâce à quelques décisions essentielles seulement.

Les MJ qui souhaitent utiliser des monstres du JdR Pathfinder doivent savoir qu'un monstre converti en utilisant ces indications est utilisable dans le jeu Starfinder mais ne sera jamais aussi adapté qu'un monstre spécifiquement créé pour Starfinder. Les indications suivantes sont présentées dans l'ordre des sections d'un profil de créature pour Pathfinder.

Le type et le sous-type

La plupart des monstres de Pathfinder conservent leurs types et sous-types indiqués une fois convertis. Toutefois, si vous convertissez une créature artificielle, n'oubliez pas que toutes les créatures de ce type dans Starfinder ont le sous-type magique ou technologique. Choisissez le sous-type le plus approprié à la créature que vous convertissez. Par exemple, les golems sont des créatures artificielles magiques et les robots des créatures artificielles technologiques. Les créatures artificielles ne sont pas immunisées contre les sorts, les affections et autres effets dont la description précise qu'ils peuvent spécifiquement les affecter ou les cibler.

Les sens

Les sens tels que la perception de la vie et l'odorat sont légèrement différents dans Starfinder, même s'ils fonctionnent de la même façon dans le fond. Les divers types de sens des monstres de Pathfinder s'utilisent dans Starfinder exactement comme ils sont décrits, mais consultez la page 260 pour plus d'informations sur les sens.

La classe d'armure

Starfinder n'utilise pas les concepts de CA pris au dépourvu et de CA au contact, mais distingue à la place deux catégories de CA : la classe d'armure énergétique (ou CAE) et la classe d'armure cinétique (ou CAC). Les armes qui infligent des dégâts d'énergie (telles qu'un pistolet laser) ciblent la CAE, tandis que celles qui infligent des dégâts physiques (telles qu'une épée longue) ciblent la CAC. Quand vous convertissez un monstre de Pathfinder pour Starfinder, considérez que sa CA normale est sa CAC (si le monstre est une créature de combat, comme l'indique la classification par rôle à la page 324 du *Bestiaire Pathfinder JdR*, ajoutez 1 à sa CAC) et réduisez de 1 sa CA normale pour obtenir sa CAE. Ignorez la CA pris au dépourvu car, dans Starfinder, pris au dépourvu est simplement un état qui applique un malus de -2 à la CAE et la CAC, quel que soit le bonus de Dextérité du monstre affecté.

Les points de vie, les points d'endurance et les points de persévérance

Augmentez de 25 % le nombre de points de vie d'un monstre que vous convertissez. Tous les pouvoirs de monstre où il vous faut connaître les dés de vie d'une cible fonctionnent en utilisant le niveau ou le FP de la cible à la place. Toutefois, à la différence d'un personnage joueur, un monstre n'a pas de points d'endurance et n'aura besoin de points de persévérance que si vous lui donnez un pouvoir (ou une

aptitude de classe) qui les utilise. Le cas échéant, un monstre devrait avoir un nombre de points de persévérance égal à 3 + un cinquième de son FP (arrondi à l'inférieur).

Les attaques

Vous pouvez décider de donner à un monstre converti une épée à plasma, un pistolet laser ou une autre arme Starfinder (voir l'Équipement et les trésors à partir de la page 502). Le cas échéant, vous devez faire deux choses. Premièrement, ignorez toutes les éventuelles attaques multiples que le monstre peut effectuer grâce à un bonus de base à l'attaque élevé. À la place, il peut attaquer une fois avec la nouvelle arme en appliquant son bonus à l'attaque le plus élevé ou attaquer deux fois en effectuant l'action d'attaque à outrance (avec un malus de -4 sur son bonus à l'attaque le plus élevé pour chaque attaque). Deuxièmement, ajoutez le FP du monstre aux dégâts infligés par l'arme (en plus de son bonus de Force dans le cas d'attaques au corps à corps, bien entendu) pour prendre en compte la spécialisation martiale.

Par ailleurs, vous pouvez utiliser l'attaque à outrance d'un monstre de Pathfinder comme indiqué dans son profil, sans la convertir, ce qui lui permet d'effectuer un plus grand nombre d'attaques dont chacune inflige moins de dégâts. Ceci fonctionne comme le pouvoir d'attaques multiples possédée par certains monstres de Starfinder, peu importe que ces attaques soient faites avec des armes manufacturées ou naturelles. Le monstre peut toujours effectuer une attaque à outrance Starfinder (deux attaques en appliquant son bonus à l'attaque le plus élevé, avec un malus de -4 sur chacune). Un monstre converti qui effectue une attaque à outrance Starfinder ne peut pas faire un déplacement prudent lors du même tour.

Par exemple, la section concernant l'attaque d'une harpie (*Bestiaire Pathfinder JdR* p.180) dit ceci : « **Corps à corps** morgenstern +8/+3 (1d8+1) et 2 serres +3 (1d6). » La harpie peut attaquer comme à l'accoutumée en effectuant deux attaques de morgenstern (une à +8 et une à +3), plus deux attaques de serres (à +3 chacune). Dans ce cas, ses attaques réussies infligeraient le montant de dégâts indiqué dans son profil Pathfinder. Sinon, elle peut effectuer une attaque de morgenstern (à +8) ou deux attaques de morgenstern à +4 chacune. Dans ce cas, chaque attaque réussie infligerait 1d8+5 dégâts.

Une seule attaque : les attaques des monstres de Starfinder sont souvent plus efficaces que celles des monstres de Pathfinder à cause du fonctionnement des attaques à outrance dans Starfinder ; dans le cas des monstres de Pathfinder, l'efficacité accrue sur leur première attaque lors d'une attaque à outrance fait office de compensation. Si vous intégrez un monstre converti qui peut rarement faire d'attaques à outrance, vous pouvez lui conférer un bonus sur ses jets d'attaques quand il effectue une seule attaque, généralement de +3 ou +4.

Les coups critiques : un monstre converti inflige automatiquement des dégâts critiques quand il obtient un 20 naturel sur son jet d'attaque, sans qu'il soit nécessaire de faire un jet de confirmation. Toutefois, si le facteur de critique de l'arme ou de l'attaque d'un monstre est plus important, il doit faire un jet de confirmation du coup critique en cas de résultat correspondant au facteur mais autre que 20. Par exemple, si une marilith obtient un 20 sur son dé en effectuant son attaque à l'épée longue (2d6+8/17-20), elle inflige automatiquement un coup critique et des dégâts doublés. Si elle obtient un 17, un 18 ou un 19, elle doit effectuer un jet de confirmation pour savoir si elle inflige des dégâts critiques. Les multiplicateurs de critique (une arme qui inflige ×3 dégâts en cas de coup critique, par exemple) multiplient toujours les dégâts du nombre indiqué.

Les sorts et les pouvoirs magiques

Si un monstre de Pathfinder peut lancer un sort ou utiliser un pouvoir magique dont le nom est identique à un sort de Starfinder, utilisez

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

les règles de ce dernier. Sinon, utilisez le sort de Pathfinder comme il est décrit. Toutefois, si vous voulez que votre monstre converti soit plus en accord avec le monde de Starfinder, prenez le temps de remplacer ces sorts par des sorts similaires de Starfinder. Par exemple, vous pourriez utiliser *explosion* à la place de *boule de feu*. Sachez toutefois que ceci nécessite plus de temps et d'efforts.

Les valeurs de caractéristique

À la différence des personnages joueurs, les monstres de Starfinder n'ont pas de valeurs de caractéristique. Ces valeurs sont décrites en termes de modificateurs de valeur de caractéristique qui vous sont déjà familiers. Quand vous convertissez un monstre, il n'est pas nécessaire d'exprimer ses valeurs de caractéristique sous forme de modificateurs, à moins qu'une règle de Starfinder ne fasse directement référence aux modificateurs de valeur de caractéristique.

Le bonus de manœuvre offensive et le degré de manœuvre défensive

Starfinder n'utilise pas le bonus de manœuvre offensive ou le degré de manœuvre défensive, vous pouvez donc simplement les ignorer lorsque vous convertissez un monstre de Pathfinder et appliquer les règles de Starfinder pour la bousculade, le désarmement et les autres manœuvres offensives. Si un monstre a un don de manœuvre offensive (comme Science du désarmement) ou un pouvoir spécial associé à une manœuvre offensive (tel que l'étreinte), utilisez la version Starfinder de ce don ou appliquez l'éventuel bonus qu'il confère directement au type d'attaque approprié. Les immunités aux manœuvres offensives (comme « croc-en-jambe impossible ») continuent de s'appliquer et les bonus contre certaines manœuvres offensives s'appliquent à la CA au lieu du DMD.

Les dons

Si un monstre de Pathfinder possède un don dont le nom est identique à un don ou un pouvoir spécial de monstre de Starfinder, utilisez les règles de Starfinder autant que possible. Sinon, utilisez les règles du don de Pathfinder en les modifiant si nécessaire. Par exemple, un don qui permet à un monstre de faire quelque chose en réponse à l'action d'un ennemi devrait lui faire dépenser une réaction.

Les compétences

Quand vous convertissez les compétences de Pathfinder comme indiqué à la page 500, si un monstre possède plusieurs compétences qui n'en font plus qu'une, conservez le bonus le plus élevé d'entre elles. Si un monstre possède un bonus particulièrement élevé (tel qu'un bonus en Escalade très élevé conféré par une vitesse de déplacement en escalade), peut-être devriez-vous lui conférer un bonus dans certaines conditions. Par exemple, une créature de Pathfinder avec Escalade +14 ; Natation +6 et un bonus racial de +8 en Escalade aurait Athlétisme +6 (+14 en escalade). Voici quelques considérations spécifiques à certaines compétences.

- **Acrobaties** : transférez les éventuels modificateurs circonstanciels liés aux sauts vers la compétence d'Athlétisme, et modifiez autant que possible l'Athlétisme de la créature si celle-ci est supposée être compétente en sauts mais n'avait pas les compétences d'Escalade ou de Natation.
- **Linguistique** : le monstre connaît le même nombre de langues, même si la compétence n'existe plus.
- **Utilisation d'objets magiques** : permettez au monstre d'utiliser tous les objets magiques en sa possession sans qu'aucun test ne soit nécessaire.

Les langues

On retrouve nombre des langues de Pathfinder dans Starfinder, à l'exception de la plupart des dialectes régionaux que l'on ne parle que sur Golarion. Toutefois, vu la multitude de cultures extraterrestres, Starfinder propose un grand nombre de langues nouvelles. Quand vous convertissez un monstre, vous n'aurez probablement pas besoin de vous soucier des langues qu'il sait parler, mais s'il paraît logique qu'il sache parler une langue extraterrestre appropriée, n'hésitez pas à changer ou modifier son vocabulaire !

L'équipement et les trésors

La plupart des monstres humanoïdes de Pathfinder manient des armes et portent



des armures appropriées à un univers de fantasy, et beaucoup d'entre elles sont magiques. Même si cela peut cadrer avec certaines aventures Starfinder (s'il s'agit de voyager vers une planète où le niveau technologique n'est pas très élevé ou sur laquelle la magie est puissante), peut-être devriez-vous donner aux monstres convertis quelques gadgets et armes futuristes amusantes. Rappelez-vous simplement que le niveau des objets doit être proche du FP du monstre !

Les types de trésor que les PJ peuvent récupérer après avoir vaincu un monstre converti devraient correspondre aux indications présentées à la page 391. Toutefois, les trésors qui confèrent un bonus aux jets d'attaque ou à la CA (tels que les objets magiques utilisés par un monstre) ne devraient pas faire partie de ce trésor. Vous devrez convertir ces objets pour en faire des objets magiques similaires à ceux du chapitre 7 avant que les PJ ne s'en emparent.

Les pouvoirs spéciaux

La plupart des pouvoirs spéciaux des monstres de Pathfinder convertis peuvent être utilisés tels quels, mais certains nécessitent quelques ajustements.

- ❶ **Les pouvoirs qui imitent des sorts** : un pouvoir qui fonctionne comme un sort de Pathfinder peut utiliser les règles de ce sort, à moins qu'il existe un sort de Starfinder portant le même nom.
- ❷ **Les afflictions** : les malédictions, les maladies et les poisons de Pathfinder fonctionnent différemment dans Starfinder. Utilisez la version de Starfinder si l'affliction est donnée en exemple à partir de la page 417 (en gardant le DD du jet de sauvegarde du monstre converti). Sinon, vous pouvez simuler l'affliction en appliquant l'échelle appropriée. Par exemple, si l'affliction est un poison qui inflige une diminution temporaire de Dextérité, utilisez l'échelle du poison de Dextérité, en ajoutant les éventuels effets spéciaux qu'inflige l'affliction convertie.

LA CONVERSION DES PERSONNAGES

Il est vrai que les principales classes pour Starfinder permettent d'imaginer une grande diversité de personnages de science fantasy mais les joueurs peuvent toujours imaginer des personnages un peu plus compliqués à créer. En tant que MJ, l'intégration des classes de Pathfinder peut vous permettre d'augmenter l'intérêt de votre campagne Starfinder. Cela vous demandera du travail, ainsi que la coopération et la patience des joueurs autorisés à jouer ces classes. Les indications suivantes vous aideront à gérer certains des facteurs les plus courants mais sachez que les aptitudes de classes plus complexes nécessiteront un travail de conversion plus poussé que ce que nous vous présentons ici.

Gardez à l'esprit que les anciennes classes converties ne peuvent être utilisées dans vos parties de Starfinder seulement si vous, le MJ, le permettez !

La valeur de caractéristique essentielle

Chaque classe de Starfinder a une valeur de caractéristique essentielle parmi les six existantes et certains calculs (tels que celui du DD pour certaines aptitudes) se font en fonction du modificateur de cette valeur. Si vous utilisez une classe Pathfinder, vous devrez lui assigner une valeur de caractéristique essentielle. Dans certains cas, celle-ci sera évidente : la valeur de caractéristique essentielle d'une classe de lanceur de sorts est souvent la même que celle qui lui confère des sorts supplémentaires. La table suivante propose les valeurs de caractéristique essentielles des classes que l'on trouve dans le *Manuel des joueurs Pathfinder JdR*, le *Manuel des joueurs, règles avancées Pathfinder JdR*, *L'art de la guerre Pathfinder JdR*, *L'art de la magie Pathfinder JdR* et *Pathfinder RPG Ultimate Intrigue* (à paraître) ; Les

CONVERSION RAPIDE

Si vous menez une partie de Starfinder et que vous avez besoin d'un monstre en urgence, vous pouvez en choisir un au FP approprié dans l'un des *Bestiaires Pathfinder JdR* et l'intégrer aussitôt dans le jeu. Convertissez simplement sa CA (voir page 501) et c'est tout. Vous aurez peut-être besoin de modifier certaines de ses compétences ou autres pouvoirs en cours de jeu mais, en ce qui concerne la plupart des rencontres rapides, les personnages joueurs ont de grandes chances de vaincre ce monstre et de passer à autre chose sans vraiment remarquer la différence !

DES PERSONNAGES DE FANTASY HORS DU TEMPS

Que ce soit à cause d'une déchirure du continuum espace-temps ou du caprice d'un dieu, vous pouvez autoriser un ou plusieurs de vos joueurs à jouer dans une campagne Starfinder leurs personnages de Pathfinder déjà établis. Le montant de travail n'est pas à négliger mais, pour l'essentiel, vous pouvez utiliser les mêmes indications données pour convertir un monstre. Rappelez-vous, toutefois, que la plupart des personnages du JdR Pathfinder ne connaîtront pas les équipements technologiques avancés disponibles et faciles d'accès dans une campagne Starfinder, surtout les armes à distance. Au bout d'un certain temps, de tels personnages voudront au moins prendre un des dons de maniement d'armes et celui de Spécialisation martiale décrits dans le chapitre 6. Si vous le souhaitez, vous pouvez conférer à un personnage converti le don Maniement des armes légères en guise de don supplémentaire suite à une période soutenue d'entraînement (qu'il vaut mieux simuler sous forme d'ellipse, bien entendu)

classes associées à plusieurs valeurs de caractéristique essentielles fonctionnent de la même façon que le soldat, c'est-à-dire que le joueur peut choisir la valeur qu'il considère la plus importante à la fois sur le plan mécanique de jeu et thématique.

CLASSE DU JDR PATHFINDER VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

Alchimiste	Intelligence
Barbare	Constitution
Barde	Charisme
Chevalier	Force ou Dextérité
Druide	Sagesse
Ensorcelleur	Charisme
Guerrier	Force ou Dextérité
Inquisiteur	Sagesse
Invocateur	Charisme
Magicien	Intelligence
Magus	Intelligence
Moine	Sagesse
Oracle	Charisme
Paladin	Charisme
Pistolier	Dextérité
Prêtre	Sagesse
Rôdeur	Dextérité ou Sagesse
Roublard	Dextérité
Sorcière	Intelligence
Vengeur masqué	Charisme

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

La vie, l'endurance et la persévérance

Les personnages de Starfinder ne comptent pas uniquement sur leurs points de vie pour survivre : ils disposent également d'une réserve de points d'endurance qu'ils peuvent rapidement récupérer en utilisant des points de persévérance. Ces concepts sont essentiels dans Starfinder et une classe de personnage Pathfinder convertie doit avoir des points d'endurance et de persévérance. De plus, les points de vie ne sont pas calculés de la même façon dans Starfinder. Cherchez le dé de vie de la classe convertie dans la table ci-dessous pour déterminer le nombre de points de vie et d'endurance que la classe reçoit à chaque niveau.

DÉ DE VIE PATHFINDER	POINTS DE VIE	POINTS D'ENDURANCE
d6	5	5 + modificateur de Con
d8	6	6 + modificateur de Con
d10	7	7 + modificateur de Con
d12	8	8 + modificateur de Con

Les compétences de classes et les rangs de compétence par niveau

La liste des compétences de classe d'un personnage Pathfinder sera inévitablement plus courte une fois convertie à Starfinder. Servez-vous des indications sur la conversion des compétences (voir page 500) pour déterminer les compétences de classe appropriées d'une classe convertie.

Trouvez le nombre de rangs de compétence par niveau de la classe convertie dans la table ci-dessous pour déterminer le nouveau nombre de rangs de compétence que cette classe reçoit à chaque niveau. Bien entendu, vous pouvez décider, si vous le souhaitez, de donner à une classe convertie moins de rangs de compétence mais vous ne devriez pas en donner plus.

RANGS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU POUR LE JDR PATHFINDER	RANGS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU POUR LE JDR STARFINDER
2 + modificateur d'Intelligence	4 + modificateur d'Intelligence
4 + modificateur d'Intelligence	4 + modificateur d'Intelligence
6 + modificateur d'Intelligence	6 + modificateur d'Intelligence
8 + modificateur d'Intelligence	8 + modificateur d'Intelligence

Le port des armures

Il existe deux types d'armure seulement dans Starfinder – les armures légères et les armures lourdes – comparés aux trois types d'armures que l'on trouve dans le JdR Pathfinder. Quand vous intégrez une classe de Pathfinder dans Starfinder, cette conversion est plutôt simple. Si une classe autorise le port des armures légères, elle fonctionne alors de la même façon dans Starfinder. C'est la même chose pour le port des armures lourdes et on ignore le port des armures intermédiaires.

Les boucliers ne sont pas beaucoup utilisés dans Starfinder et leur port peut lui aussi être ignoré quand on convertit une classe de Pathfinder.

Le maniement des armes et la spécialisation

Les armes à distance jouent un rôle important dans Starfinder et la plupart des classes converties devraient être quelque peu familières avec elles. Une classe de Pathfinder qui confère le maniement des armes courantes devrait conférer le maniement des armes de corps à corps simples et des armes légères dans Starfinder. Une classe qui confère le maniement des armes de guerre devrait conférer le maniement des armes de corps à corps simples et évoluées, ainsi que celui des armes longues, dans Starfinder ; si cette classe confère un bonus de base à l'attaque égal à son niveau et que ses aptitudes augmentent

la précision ou les dégâts des armes, elle devrait également conférer le maniement des armes lourdes. Dans le cas des classes qui restreignent sévèrement les types d'armes que les personnages savent manier (les druides et les magiciens, par exemple), vous devrez concevoir une liste similaire, en conférant aux personnages de ces classes le maniement de certains types d'armes légères seulement. Si une classe confère déjà le maniement des armes à feu (c'est le cas du pistolet), vous pourriez vouloir lui conférer le maniement des fusils de précision (ou d'un autre type d'arme à distance spéciale).

Rappelez-vous qu'au niveau 3, toutes les classes confèrent le don de Spécialisation martiale pour les types d'armes que les personnages de chacune d'elles savent manier.

Le bonus de base à l'attaque et les attaques multiples

La progression des bonus de base à l'attaque des classes reste la même pour Pathfinder et Starfinder mais rappelez-vous que les attaques multiples (les attaques supplémentaires qu'un personnage peut effectuer grâce à un bonus de base à l'attaque élevée) ne sont plus utilisées dans Starfinder. Pour les classes qui permettent d'effectuer une première attaque supplémentaire au niveau 6 (c'est le cas des barbares et des guerriers), vous pourriez songer à conférer de nouvelles aptitudes de classe qui réduisent le malus lors d'une action d'attaque à outrance ou qui permet d'effectuer des attaques supplémentaires en exécutant cette même action (similaire à l'aptitude de classe attaques foudroyantes du solarien ou à l'aptitude de classe assaut du soldat, respectivement).

Les sorts

C'est la conversion des classes de lanceurs de sorts de Pathfinder vers Starfinder qui nécessite le plus de travail. Vous devrez décider quels sorts de Starfinder sont accessibles à chacune de ces classes. De plus, les sorts les plus puissants que peut lancer un mystique ou un technomancien sont de niveau 6 mais un grand nombre de classes de lanceurs de sorts de Pathfinder peuvent lancer des sorts de niveau 7, 8 et 9 ! Ce sera à vous de fournir des sorts de ce niveau, soit en les créant vous-même, soit en convertissant ceux de Pathfinder. Pour vous donner une idée de la manière de convertir un sort, regardez comment le sort de *flèche acide* est remplacé par *conversion corrosive*. Rappelez-vous que les sorts de Starfinder ne nécessitent aucune composante d'aucune sorte, même si certains sorts très puissants nécessitent la dépense de crédits ou d'autres composantes coûteuses.

Les aptitudes de classe

La chose la plus importante dont il faut se rappeler lorsque vous convertissez les aptitudes de classe, c'est que celles qui confèrent un bonus aux jets d'attaque ou à la CA devraient être remplacées. Consultez les aptitudes des classes de l'émissaire, de l'agent et du soldat d'un niveau similaire qui sont autant de suggestions pour remplacer ces aptitudes.

Certaines aptitudes des classes de Pathfinder sont efficaces uniquement lorsque le personnage ne porte pas de charges intermédiaires ou lourdes. Ces concepts n'existent pas dans Starfinder, même si la charge qu'un personnage peut transporter est toujours d'actualité. Quand vous convertissez une classe, ces aptitudes ne devraient plus être utilisables si le personnage a l'état encombré ou surchargé (en plus des éventuels autres facteurs indiqués dans l'aptitude de classe).

Certaines classes de Pathfinder confèrent des dons supplémentaires particuliers en guise d'aptitudes de classe. Si possible, une classe convertie devrait conférer un don de Starfinder portant le même nom. Si un tel don n'existe pas, choisissez un don Starfinder le plus proche possible du don Pathfinder que vous voulez remplacer. Si vous n'en trouvez pas, vous devrez convertir du mieux possible le don ; pour un

exemple sur la façon de convertir un don Pathfinder pour Starfinder, voir le don Dur à cuire.

Ci-dessous sont données des indications sur la façon de convertir les aptitudes de classe les plus problématiques.

Les compagnons animaux, les eidolons et les montures

Il est possible d'utiliser simplement les compagnons animaux, les eidolons ou les montures comme elles sont décrites dans Pathfinder, mais ils pourraient de pas se comporter aussi efficacement en combat aux niveaux supérieurs que le drone du mécano, leur analogue de Starfinder.

De ce fait, vous pouvez permettre à un joueur de jouer un druide, un rôdeur, un invocateur ou une autre classe ou archétype qui confère un compagnon animal ou un eidolon et concevoir une aptitude de classe utilisant les règles sur les drones que l'on trouve à partir de la page 82, en modifiant l'un des châssis de base de manière adéquate pour qu'il paraisse sensé (en remplaçant très probablement tous ses emplacements d'arme par des bras sur lesquels sont montées des armes de corps à corps). Par exemple, si un personnage druide souhaite utiliser le châssis de drone furtif pour imiter un petit dinosaure, vous devriez lui retirer sa vitesse d'escalade (en ne lui donnant pas le module de griffes d'escalade) et augmenter sa vitesse au sol à 18 mètres. Pour un eidolon ou un compagnon animal de Grande taille, vous pouvez utiliser le châssis de drone de combat et simplement dire qu'il est de Grande taille ou concevoir votre propre châssis de départ de Grande taille.

Une classe dont l'une des aptitudes confère une monture peut fonctionner de la même façon mais le drone doit être conçu pour que le personnage puisse le chevaucher et il devrait probablement être de Grande taille (pour des personnages de taille Moyenne, bien entendu). Pour simuler ceci, vous pouvez prendre le châssis de drone de combat, l'agrandir pour qu'il soit de Grande taille et remplacer un emplacement d'arme par le module de selle d'équitation.

Dans tous les cas, considérez le niveau du personnage dans la classe appropriée comme le niveau de mécano effectif permettant de déterminer quand le « drone » reçoit de nouvelles améliorations et remplit les conditions requises pour les obtenir. Pour les classes qui confèrent des compagnons plus tard lors de leur progression (c'est le cas du rôdeur), utilisez la même formule pour déterminer le niveau mécanique effectif du personnage.

Si vous appliquez ces règles de conversion en drone, vous devriez également veiller à ce que la classe convertie utilise le même type d'actions pour contrôler le nouveau compagnon que la mécanique utilisée pour contrôler son drone.

Enfin, une fois que le « drone » converti est créé, vous pouvez changer son type de créature artificielle en un type de créature appropriée à l'aptitude de classe (animal, créature magique, extérieur, etc.). Bien sûr, vous pouvez toujours éviter cette partie de la conversion si vous pensez pouvoir gérer des rôdeurs qui se lient d'amitié avec des singes cybernétiques et des paladins qui chevauchent des destriers robotisés. Le cas échéant, le fait que ces compagnons aient des armes à feu à la place de griffes paraît plutôt sensé !

La représentation bardique

La plupart des aptitudes de représentation bardique d'un barde peuvent être utilisées telles quelles et les tests de compétences de Profession appropriés remplacent alors les tests de compétence de Représentation. Par exemple, Profession (musicien) remplace la compétence de Représentation nécessitant un instrument de musique et Profession (comédien) remplace Représentation (scène).

D'après la règle Pathfinder, activer une représentation bardique nécessite une action simple mais maintenir son activation par la suite nécessite une action rapide chaque round. Aux niveaux 7 et 13, un barde doit dépenser 1 point de persévérance pour commencer une

représentation bardique par une action de mouvement ou une action rapide, respectivement.

Les bonus de compétence ou d'esquive que confère une représentation bardique devraient être des bonus d'intuition. De plus, dès qu'un barde cesse de maintenir activée une représentation bardique dont le nom contient le mot « inspiration », un allié ayant bénéficié des avantages de cette représentation ne peut pas en bénéficier à nouveau sans s'être reposé au préalable pendant 10 minutes afin de récupérer des points d'endurance.

Tous les alliés devraient bénéficier du bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur conféré par l'inspiration vaillante, mais seul un allié (ou le barde lui-même) devrait bénéficier du bonus aux jets d'attaque et de dégâts au niveau 1. Au niveau 5, et tous les 6 niveaux par la suite, le barde peut inspirer un allié supplémentaire. Le bonus aux jets d'attaque n'augmente pas au fur et à mesure que le barde progresse en niveaux mais, au niveau 5, le bonus aux jets de dégâts devrait changer pour être égal à la moitié du bonus conféré par la spécialisation martiale de l'allié inspiré.

Un allié affecté par la représentation bardique d'inspiration glorieuse devrait récupérer un nombre de points d'endurance égal à deux fois le niveau de classe du barde + le modificateur de Charisme du barde au lieu de gagner des dés de vie en bonus.

Les familiers

Même s'il paraît envisageable de créer un familier qu'un personnage (tel qu'un magicien) reçoit par le biais d'une classe de Pathfinder en se servant des mêmes indications sur les compagnons animaux données plus haut, la réalité est un peu plus compliquée. En effet, les familiers n'ont généralement pas les mêmes capacités de combat que les drones. Quoi qu'il en soit, la modification du châssis d'un drone volant de Très Petite taille est une bonne base de départ.

Premièrement, modifiez la vitesse du drone de manière appropriée pour qu'elle corresponde au familier converti. Par exemple, un familier lézard devrait avoir une vitesse d'escalade au lieu d'une vitesse de vol. Deuxièmement, augmentez la CA du drone du nombre indiqué dans la colonne Ajustement d'armure naturelle à la page 59 du *Manuel des joueurs Pathfinder JdR*, en fonction du niveau du magicien. Troisièmement, donnez au drone un meilleur bonus au jet de sauvegarde en Vigueur (au lieu d'un mauvais). Rappelez-vous que la valeur d'Intelligence du familier augmente au fur et à mesure que le magicien monte de niveaux, comme indiqué dans la même table mentionnée ci-dessus. Enfin, ignorez les modules de compétences supplémentaires et les modules de départ du drone, et veillez à ce que le familier converti reçoive les pouvoirs spéciaux indiqués dans la table mentionnée ci-dessus.

Le familier converti devrait suivre toutes les règles normales des familiers (nombre de points de vie, attaques, etc.), même si le pouvoir qu'il confère à son maître devra parfois être modifié pour correspondre à la liste des compétences de Starfinder.

Les dégâts à mains nues et le déluge de coups du moine

Aux niveaux supérieurs, un moine de Pathfinder aura du mal à infliger autant de dégâts que les personnages d'autres classes.

Pour convertir un tel personnage, vous pouvez faire en sorte que l'attaque à mains nues du moine converti inflige un montant de dégâts égal à celui infligé par une arme de corps à corps à une main d'agent dont le niveau d'objet ne dépasse pas le niveau du moine. De plus, ajoutez aux dégâts des attaques à mains nues un montant de dégâts supplémentaire égal à celui infligé par l'aptitude de classe feinte offensive (voir page 61) d'un agent dont le niveau est égal à celui du moine. À la différence d'un agent, le moine n'a pas besoin de réussir un test de compétence pour infliger ces dégâts supplémentaires mais il ne peut les infliger qu'avec ses attaques à mains nues. Le moine est formé au combat à mains nues et reçoit donc le don Spécialisation martiale pour ce type de combat au niveau 3.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

DEMI-ELFES

Les opposés s'attirent, et si cela s'avère vrai, alors les elfes et les humains en sont la preuve évidente. Malgré leur méfiance générale envers les autres races, nombre d'elfes trouvent véritablement plaisantes l'énergie passionnée des humains, leur envie de vivre l'instant présent et leur capacité à accomplir tant de choses malgré leur courte vie – une flamme d'autant plus lumineuse qu'elle est brève. De leur côté, nombre d'humains trouvent plaisants le corps svelte des elfes, leur style élégant et leur sagesse accumulée au fil des siècles. Voilà pourquoi l'interaction entre ces deux populations donne parfois naissance à des demi-elfes.

Les demi-elfes sont les enfants interracialisés de parents humains et elfes ou les descendants de ces enfants. Ils se font souvent passer pour des humains en cachant leurs oreilles légèrement pointues mais ressemblent tout de même à leurs parents elfes avec leur corps grand et élancé, et leur durée de vie deux fois supérieure à celle de leurs semblables humains. Même si les deux races les considèrent comme séduisants, les demi-elfes ont souvent l'impression d'être des étrangers au sein de ces deux sociétés, toujours ostracisés et jamais véritablement acceptés par les uns ou les autres. Ceci pousse les demi-elfes à se rassembler entre eux ou à abandonner leurs deux races parentes pour rejoindre de nouveaux amis ou de nouvelles familles parmi les extraterrestres qui n'ont pas ces idées préconçues. Étant donné que les demi-elfes enfantent des demi-elfes, nombre d'individus de deuxième ou troisième génération n'ont aucune expérience personnelle de la culture de leurs parents.

Sovyrian, la terre natale des elfes sur Castrol, est ouverte aux demi-elfes car la mesure politique du gouvernement appelée Droit du sang invite quiconque ayant visiblement du sang elfe dans leurs veines à revenir chez eux, même si cette mesure est récemment sujette à controverses à cause des conflits très médiatisés avec des groupes de demi-elfes dissidents qui rejettent ce statut de citoyens de second ordre. Les demi-elfes sont aussi relativement nombreux dans la Station Absalom, l'un des rares endroits où nombre d'émissaires elfes et d'humains vivent et travaillent ensemble.

Les communautés majoritairement composées de demi-elfes sont rares, même si plusieurs colonies de demi-elfes se sont récemment établies au-delà des frontières du confortable Terminateur de Verces. En outre, la colonie extrasolaire tropicale de Shanavan recrute tout particulièrement des demi-elfes.

Les demi-elfes sont des caméléons culturels qui s'intègrent facilement aux autres sociétés et s'adaptent sans problème aux diverses mentalités extraterrestres. Ils ressentent une affinité

TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques : +2 dans une valeur de caractéristique au choix

Points de vie : 4

Taille et type : les demi-elfes sont des humanoïdes de taille Moyenne et de sous-types elfe et humain.

Adaptabilité : les demi-elfes reçoivent Talent en don supplémentaire au niveau 1.

Sang elfique : les demi-elfes sont immunisés aux effets de sommeil magique et bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.

Sens aiguisés : les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception.

Vision nocturne : les demi-elfes voient dans les environnements faiblement éclairés comme s'ils étaient normalement éclairés. Voir La vision et la lumière à la page 261.

particulière envers les androïdes, les ysokis et tous les groupes considérés comme étrangers par la population dominante, mais aussi envers les membres d'autres races extraterrestres telles que les shirrens si différents sur le plan biologique que l'idée de se focaliser sur la forme pointue de leurs oreilles, la couleur de leurs yeux ou toute autre différence physique raciale ne leur viendrait pas à l'esprit. Nombre de demi-elfes aiment voyager et sont souvent enclins à se mettre à l'épreuve en recherchant de nouveaux mondes dans le Vaste pour amasser gloire et célébrité, ou dans l'espoir d'établir de nouvelles colonies. Même si leurs relations souvent compliquées avec les membres de leurs races mères font d'eux des iconoclastes naturels, ils se montrent souvent bienveillants et compréhensifs.

Grâce à leur extrême polyvalence, les demi-elfes peuvent parfaitement pratiquer presque toutes les professions. Toutefois, ces dernières années, un grand nombre d'entre eux sont devenus des agents ou des soldats au service des Intendants, probablement parce qu'ils considèrent l'application des lois du Pacte comme l'opportunité d'encourager l'entente et de bâtir une unique culture s'étalant sur tout un système et qui ne traitera plus les enfants demi-elfes comme des individus ne faisant partie d'aucun des deux mondes.

La plupart des demi-elfes mesurent entre 1,65 mètre et 1,95 mètre de haut pour un poids de 50 à 100 kilos. On considère qu'ils atteignent l'âge adulte à 20 ans et peuvent vivre jusqu'à 180 ans.



DEMI-ORQUES

Les demi-orques ont des ancêtres humains et orques. Même si ces individus sont parfois la progéniture d'orques et d'humains, la plupart des demi-orques sont les enfants d'autres demi-orques comme eux, car les orques au sang pur sont plutôt rares dans les Mondes du Pacte. Ils sont généralement un peu plus grands que les humains et leur corps fort et musclé s'orne d'une peau verte ou grise. Nombre de demi-orques ont des canines protubérantes semblables à des défenses qui poussent sur leur mâchoire inférieure, ainsi que des oreilles légèrement pointues et d'épais sourcils leur donnant un air menaçant.

Les demi-orques ne sont pas très courants dans les Mondes du Pacte. La plus importante concentration de demi-orques vit dans les cavernes d'Apostae et ce sont des serveurs sous le joug des drows qui ont conquis cette planète il y a longtemps. Malheureusement, la plupart des demi-orques libres disséminés dans le reste du système solaire ne sont pas mieux traités, évités ou diffamés à cause des anciens préjugés qui remontent à l'époque de la Faille. Le fait que ces préjugés poussent parfois certains demi-orques à devenir précisément les criminels violents auxquels s'attend la société ne fait que renforcer cette vision récurrente négative. Les demi-orques qui parviennent à se faire accepter le font généralement dans des enclaves où se rassemblent les leurs, auprès d'androïdes et autres groupes marginalisés, ou dans des ordres militaristes où la peur qu'ils inspirent peut procurer un avantage. Même si la société les incite à remplir les rôles de soldats, d'agents et d'émissaires intimidants, certains trouvent plus de réconfort auprès des machines que des hommes en devenant mécano. Ils s'entendent particulièrement bien avec les groupes de mercenaires vesks car ces extraterrestres reptiliens ne nourrissent pas tous les préjugés traditionnels des habitants des Mondes du Pacte.

Certains demi-orques, contrariés par les jugements que porte sur eux la société à cause de leur apparence, décident d'accentuer leurs différences en modifiant leur corps à l'extrême. Les demi-orques de cette sous-culture se font des piercings, subissent des opérations esthétiques et se font greffer des implants cybernétiques comme un moyen d'expression et comme symbole de démarcation par rapport à la masse. De nombreux demi-orques ressentent le besoin de rejoindre les Évolués ; ces « peaux d'acier » ne se considèrent même plus comme des demi-orques et regardent avec mépris les membres de leur race qui ont décidé de ne pas modifier leur forme naturelle.

Parmi les demi-orques les moins bien acceptés par la société, beaucoup décident de partir au-delà des frontières des mondes civilisés et d'explorer de nouvelles planètes pour y établir des colonies.

TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques : +2 dans une valeur de caractéristique au choix

Points de vie : 6

Taille et type : les demi-orques sont des humanoïdes de taille Moyenne et de sous-types orque et humain.

Autonome : les demi-orques bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Survie.

Férocité orque : une fois par jour, lorsqu'un demi-orque tombe à 0 point de vie mais n'est pas tué, il peut continuer à se battre pendant un round de plus. Le demi-orque tombe à 0 PV et est agonisant (on applique alors les règles normales sur la mort et l'état agonisant) mais peut continuer à agir normalement jusqu'à la fin de son prochain tour, moment où il tombe inconscient comme à l'accoutumée. S'il subit d'autres dégâts entre-temps, il ne peut plus agir et tombe dans l'inconscience.

Intimidant : les demi-orques bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de compétence effectués pour intimider.

Vision dans le noir : les demi-orques voient dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres.



Ces groupes de colons au sang orque s'installent alors pour mener des vies simples et paisibles au sein de petites enclaves mais d'autres deviennent des pionniers professionnels. Les demi-orques de cette dernière faction partent sous contrat en tant que colonisateurs-éclairateurs, atterrissent sur des planètes aux conditions extrêmes et endurent la période la plus dure et dangereuse, au début de l'établissement d'une colonie, puis vendent les droits d'occupation à des groupes de colons plus « tendres », afin de repartir ensuite en quête de nouvelles colonies à établir. Ce travail dangereux et extrêmement exigeant rapporte beaucoup. Ainsi, malgré leur réputation et leur apparence intimidantes, les professionnels demi-orques au sein d'organisations telles que la compagnie de la Frontière métissée sont souvent extrêmement riches et soutiennent financièrement, une fois à la retraite, les expéditions menées par des demi-orques.

La plupart des demi-orques mesurent entre 1,50 mètre et 2,10 mètres de haut pour un poids de 65 à 100 kilos. On considère qu'ils atteignent l'âge adulte à 14 ans et peuvent vivre jusqu'à 80 ans.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

ELFES

Les elfes sont des humanoïdes sveltes à la durée de vie étendue que l'on reconnaît facilement à leurs oreilles pointues et à leurs pupilles si grandes que leurs yeux ne semblent composés que d'une seule couleur. Intimement lié au monde de la nature, leur corps adopte peu à peu les couleurs de leur environnement au bout de nombreuses années et les elfes considèrent la nature d'un point de vue profondément spirituel.

De toutes les races courantes dans le système solaire, les elfes ont probablement été le plus durement frappés par la Faille et les plus lents à s'adapter et à s'en remettre. Là où les races à la longévité plus courte ont donné naissance à des enfants n'ayant jamais connu d'autres modes de vie et n'ont donc pas été personnellement affectés par la perte de leur histoire, la génération d'elfes ayant vécu la période de la Faille était toujours vivante, brisée et désorientée par les siècles d'oubli dans leur vie et leur mémoire. Plus encore, les dirigeants chargés de retrouver et de réassembler les fragments de leur histoire en sont vite arrivés à la sinistre conclusion suivante : pendant la Faille, leur race a été trahie par une autre – l'identité des traîtres impliqués reste floue car la Faille elle-même ou une entité mal intentionnée semble oblitérer toutes les tentatives de réponses.

Abasourdis et furieux, les elfes partout dans le système se sont repliés vers leur terre natale ancestrale de Sovyrian sur Castrovel et s'y sont terrés, déterminés à ne plus jamais se faire surprendre par un quelconque autre désastre. La situation s'avérerait toutefois tendue car nombre des familles elfiques déjà établies sur Castrovel voyaient d'un mauvais œil l'arrivée massive, brusque et chaotique de tous ces réfugiés.

Aujourd'hui, les elfes forment une race xénophobe, recluse, incomprise de ses voisins et peu encline à remédier à cette situation. Même si leurs vaisseaux spatiaux continuent de sillonner le vide en commerçant avec d'autres mondes, leurs équipages sont exclusivement composés d'elfes et la plupart préfèrent vivre entre eux sur Sovyrian ou dans des enclaves sur d'autres mondes majoritairement composés d'elfes. Les individus à l'esprit rebelle ou aventureux ayant choisi de vivre parmi d'autres races sont appelés des Égarés, à la fois à cause de leur éloignement vis-à-vis de leurs semblables et du fait qu'ils voient souvent leurs amis d'autres races mourir bien avant eux. Leurs semblables considèrent la plupart de ces individus avec pitié et méfiance.

Chez eux, les elfes se montrent souvent fantasques et passionnés. Toutefois, lorsqu'ils sont en présence d'étrangers, leurs rires s'éteignent derechef, aussitôt remplacés par un visage froid et impassible. Les combattants et les diplomates elfes envoyés au-delà des frontières du Sovyrian pour des missions au service de leur gouvernement décident même parfois de se masquer pour camoufler leur identité auprès des autres races afin de mieux donner l'impression d'un état elfique soudé.

Les elfes ont adopté les nouvelles technologies et la sécurité qu'elles procurent mais ils

TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques : +2 Dex, +2 Int, -2 Con

Points de vie : 4

Taille et type : les elfes sont des humanoïdes de taille Moyenne et de sous-type elfe.

Immunités elfiques : les elfes sont immunisés aux effets de sommeil magique et bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.

Magie elfique : les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de niveau de lancer de sorts pour surmonter la résistance à la magie des cibles. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +2 aux tests de Mysticisme.

Sens aiguisés : les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception.

Vision nocturne : les elfes voient dans les environnements faiblement éclairés comme s'ils étaient normalement éclairés. Voir Vision et lumière à la page 261.



continuent aussi d'entretenir une profonde affinité pour la magie, en considérant sa pratique comme un moyen de perpétuer l'œuvre de leurs ancêtres. Les elfes sont le plus souvent des mystiques, des agents et des technomanciens.

Quand ils partent en aventure, c'est souvent dans le but de récupérer des fragments de savoir magique que l'histoire a oubliés ou d'établir des moyens de

veiller à ce que la puissance de Sovyrian ne diminue pas lors des siècles à venir. Il existe pourtant une exception majeure à toutes ces tendances : les elfes drows à la peau violette qui rejettent la compagnie de leurs frères. Ils ont choisi de vivre sur Apostae et de miner le sous-sol de ce monde à la recherche de technologies extraterrestres, ce

qui fait d'eux les plus craints et les plus respectés des vendeurs d'armes du système. Les elfes ordinaires et les drows se méprisent et, alors que les dirigeants de Sovyrian tentent généralement de rester à l'écart des intrigues politiques, des flottes elfiques prétendument renégates ont déjà attaqué plusieurs fois Apostae par surprise, dans un effort pour « éliminer la corruption ».

Ces attaques ont été sanctionnées par le Conseil du Pacte, sans vraiment dissuader les elfes.

La plupart des elfes mesurent entre 1,65 mètre et 1,95 mètre de haut pour un poids de 50 à 75 kilos. On considère qu'ils atteignent l'âge adulte à 100 ans et peuvent vivre jusqu'à 750 ans.

GNOMES

Émigrés de longue date du royaume féérique primitif appelé Premier Monde, les gnomes forment un peuple exubérant dont les membres ont adapté leur héritage tumultueux de curieuse façon et ont beaucoup évolué, d'après plusieurs récits découverts dans des archives datant d'avant la Faille.

Aujourd'hui, les gnomes forment deux ethnies différentes : les enfants-fées et les fades. Facilement reconnaissables à leur peau et leur chevelure aux couleurs vives, les enfants-fées restent physiologiquement et socialement proches de leur héritage d'outre-monde et sont intensément lunatiques, furieusement capricieux et poussés par un insatiable appétit d'aventures. Par opposition, on pense que les fades sont les descendants des survivants de la virulente épidémie gnome appelée l'Affadissement qui continue, même encore aujourd'hui, d'absorber les couleurs et la vie des gnomes enfants-fées s'ils s'arrêtent un tant soit peu de vivre de nouvelles expériences pour préserver leur vitalité. La coloration physique des fades à la naissance se compose de couleurs monochromes allant du noir et blanc au marron et gris. Alors que les fades sont généralement d'humeur plus égale que celle de leurs cousins enfants-fées, ils sont aussi réputés pour leur austérité – une réputation sans doute exagérée mais tout de même à moitié méritée.

L'explication sur la façon dont les gnomes se sont peu à peu accoutumés à l'Affadissement s'est malheureusement perdue dans les méandres de la Faille. Peut-être est-ce dû à une solution génétique, expérimentale et intentionnelle dont l'effet a permis de soigner l'antique maladie des gnomes, à une mutation bizarre, à une quelconque bénédiction divine ou à une tout autre chose. De nombreux chercheurs enfants-fées tentent désespérément de recréer cette solution dans les laboratoires et les universités de magie. Pendant ce temps, les gnomes fades, même ceux en couple avec des enfants-fées, continuent de transmettre leur immunité à leur progéniture pour finalement fonder une nouvelle sous-race qui, un jour ou l'autre, remplacera complètement celle de leurs parents – pour le meilleur ou pour le pire.

Quel que soit leur type, les gnomes ont souvent des corps filiformes et de grands yeux qui leur donnent un air juvénile (et parfois dérangeant). Les deux ethnies restent extrêmement curieuses et passionnées par toutes nouvelles expériences, mais elles adoptent souvent des approches différentes pour satisfaire ce besoin de stimulations mentales. Là où les enfants-fées sont constamment en quête de nouvelles situations et sensations physiques, les fades assouviennent souvent leurs besoins de nouveauté par des procédés purement intellectuels. En tant que culture, les gnomes fondent rarement des structures sociales durables entre eux ou au sein d'autres groupes. À la place, la plupart préfèrent satisfaire constamment leurs caprices et vivre leurs passions seuls ou avec quelques compagnons proches seulement. De nombreux gnomes enfants-fées pensent que l'intérêt de leurs semblables doit toujours rester en éveil afin de repousser l'apathie et l'éventuelle folie que provoque l'Affadissement.

Les gnomes trouvent souvent compliquées les relations avec les autres races car leur humeur et leur façon de penser peuvent sembler vraiment étranges pour ceux qui ne partagent pas leurs points de vue très particuliers ou leur mode de vie. Par

TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques : +2 Con, -2 For (voir ci-dessous)

Points de vie : 4

Taille et type : les gnomes sont des humanoïdes de Petite taille et de sous-type gnome.

Curieux : les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Culture.

Dimorphes : les gnomes enfants-fées gagnent +2 en Charisme et les fades +2 en Intelligence.

Espoir éternel : les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur et les effets de désespoir. Une fois par jour, après avoir obtenu un 1 sur un d20, un gnome peut relancer le dé et conserver le deuxième résultat (voir page 243).

Magie gnome : les gnomes obtiennent les pouvoirs magiques suivants (voir page 262) : 1/jour – *lumières dansantes*, *son imaginaire* et *sort symbolique*. Le niveau de lanceur de sorts de ces effets est égal au niveau de personnage du gnome. De plus, les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets d'illusion.

Vision nocturne : les gnomes voient dans les environnements faiblement éclairés comme s'ils étaient normalement éclairés. Voir *La vision* et la *lumière* à la page 261.

conséquent, la majorité des gnomes ne s'attendent pas à ce qu'on les comprenne et ne prennent donc pas vraiment la peine de s'expliquer, ce qui creuse davantage le fossé entre eux et autrui. Toutefois, malgré leur complexité et leur inconstance, les gnomes font souvent preuve de gentillesse et de générosité, surtout envers leurs amis.

Les deux ethnies ont tendance à particulièrement bien s'entendre avec les humains et les ysokis, mais trouvent les kasathas et les vesks trop barbant, même si les gnomes fades apprécient la compagnie d'érudits lashuntas. Les gnomes enfants-fées font d'excellents agents enôleurs alors que les gnomes fades se tournent plutôt vers des classes intellectuelles et studieuses comme celles du mécano, du mystique et du technomancien. On trouve beaucoup de gnomes sur la Station Absalom et sur Castrovél, mais leur curiosité les a poussés à se répandre dans tous les Mondes du Pacte et au-delà. Bizarrement, malgré la tendance notoire des elfes de Sovyrian à garder leurs distances avec les autres races, les gnomes sont là-bas non seulement tolérés, mais aussi bienvenus et libres d'agir dans ce royaume, en l'honneur, suppose-t-on, d'un traité négocié avant la Faille et oublié depuis par les étrangers.

La plupart des gnomes mesurent entre 90 centimètres et 1,05 mètre de haut pour un poids de 20 kilos environ. On considère qu'ils atteignent l'âge adulte à 40 ans et peuvent vivre jusqu'à 500 ans.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

HALFELINS

Les halfelins se sont propagés presque autant que les humains et forment une race courante dans les Mondes du Pacte et leurs colonies. D'après la légende populaire, les halfelins auraient été parmi les premiers humanoïdes à quitter Golarion en direction des étoiles pour y coloniser de nouveaux mondes. Autrefois considéré comme un peuple sans terre natale, les halfelins ont disséminé des colonies un peu partout dans le vide et les flottes de caravanes halfelines – plusieurs dizaines de vaisseaux de factures et d'anciennetés diverses – parcourent les routes commerciales en quête de nouvelles perspectives, d'histoires à échanger et de marchandises bizarres et incongrues à négocier. Leur petite taille et leur propension aux voyages font des halfelins les cibles privilégiées des pillards et des conquérants, mais les membres de cette race tenace ont survécu à ces épreuves ardues grâce à leur coopération, leur optimisme et ce qui semble être un don racial pour le subterfuge.

Dotés de réflexes affûtés, d'une assurance charmante et d'une capacité qui semble les immuniser à la peur, les athlètes, célébrités et explorateurs halfelins sont connus dans toute la galaxie. Bien entendu, cette image publique quelque peu spectaculaire ne suffit pas à définir cette race dans son ensemble. La majorité des halfelins traversent une période de bravades et de sensations fortes au début de l'âge adulte, mais cette période est brève et la plupart deviennent ensuite des casaniers joyeux et affectueux qui apprécient les bonnes journées de labeur suivies de soirées en compagnie de leurs amis. Les halfelins sont minces, avec des grandes mains et de grands pieds, et la coloration de leurs yeux, de leurs cheveux et de leur peau est aussi variée que celle des humains. Ils se font rapidement des amis où qu'ils aillent et préfèrent les négociations et les jeux de mots pleins d'esprit aux affrontements. Malgré leur nature conciliante, les halfelins nouent rarement des alliances sur le long terme. En effet, ils ont déjà vécu de longues périodes d'abus et de domination ayant fait d'eux des individus grégaires mais craintifs des situations délicates dont ils pensent ne pas pouvoir se sortir comme ils l'ont toujours fait jusqu'à présent. Ils ont beaucoup de points communs avec les ysokis – surtout l'amour du voyage et du commerce – mais n'ont pas le talent de ces hommes-rats. Les membres de ces deux races rivalisent souvent pour l'obtention de marchés, d'indemnités de sauvetage et de routes commerciales. C'est avant tout avec les humains que les halfelins nouent de réelles alliances car l'histoire de ces deux races est intimement liée, pour le meilleur ou pour le pire.

L'humeur égale d'un halfelin peut parfois paraître déconcertante pour les membres des autres races, surtout dans les situations de grand danger. Quelques-uns trouvent irritants leur enjouement et leur détermination, mais la plupart changent d'avis lorsqu'ils constatent que c'est justement cette ténacité qui leur sauve la mise. Les halfelins ne s'offensent presque jamais de cette attitude qu'ils considèrent comme les tendances naturelles de races moins sûres d'elles.

Même s'ils ne se rejettent pas les technologies de manière générale, nombre de halfelins voient d'un mauvais œil les implants cybernétiques et les améliorations

TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques : +2 Dex, +2 Cha, -2 For

Points de vie : 2

Taille et type : les halfelins sont des humanoïdes de Petite taille et de sous-type halfelin.

Bon équilibre : les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme.

Chance des halfelins : les halfelins reçoivent un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Ce bonus s'élève à +3 contre les effets de terreur.

Furtif : les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion. De plus, ils réduisent de 5 le malus lorsqu'ils utilisent la Discrétion en se déplaçant et de 10 le malus sur le test de Discrétion lorsqu'ils effectuent des tirs embusqués.

Sens aiguisés : les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception.



biotechnologiques car ils sont persuadés que leur physiologie naturelle est parfaite et qu'il n'est donc pas nécessaire de la modifier. Ils ne méprisent pas pour autant ceux qui utilisent ces technologies mais rares sont les halfelins équipés d'un revêtement dermique ou de réflecteurs rétinien. Un halfelin qui perd un membre suite à un accident consent à se faire greffer un implant cybernétique pour la remplacer mais la plupart des halfelins dépenseront plus de crédits pour que la prothèse ressemble autant que possible au membre perdu.

Les halfelins sont rarement sans travail. Les entreprises et les corporations médiatiques apprécient beaucoup les ambassadeurs et les stars halfelines au charme irrésistible.

D'ailleurs, beaucoup de capitaines de vaisseaux spatiaux croient au stéréotype du pilote halfelin courageux et précis dans leurs manœuvres. Les halfelins agents et émissaires font toujours bon usage de leurs réflexes affûtés et de leur charme sans bornes lorsqu'ils partent en aventure, mais leur faculté d'adaptation générale leur permet de briller, quels que soient leurs rôles.

Les halfelins en voyage à bord de vaisseaux spatiaux trouvent presque toujours des endroits – même un petit coin dans un compartiment de cargaison – dans leurs vaisseaux qu'ils décorent à leurs goûts. Ils y exposent des souvenirs de leur planète (ou de leur colonie) natale, comme des fleurs séchées ou des morceaux de métal récupérés sur des robots hostiles vaincus.

La plupart des halfelins mesurent entre 75 centimètres et 1,05 mètre de haut pour un poids de 15 kilos environ. On considère qu'ils atteignent l'âge adulte à 20 ans et peuvent vivre jusqu'à 200 ans.

NAINS

Les nains forment une race d'individus trapus, plus petits que les humains de trente centimètres environ, avec une large carrure et une ossature épaisse. Leurs origines remontent à la planète disparue de Golarion, mais pour eux, ceci n'est pas qu'une question d'histoire car elle concerne aussi leur identité : ils ont été forgés dans la fournaise des passages souterrains de Golarion et nombre de nains nés longtemps après la disparition de la planète ressentent avec toujours autant de vivacité le drame de cette perte chantée et racontée par ceux de leur race. L'histoire naine raconte également qu'ils vénéraient autrefois un dieu nain différent, Torag, qui a laissé ses fidèles sous la garde de son frère Angradd pendant la Faille, afin que lui-même puisse veiller sur Golarion, où qu'elle soit aujourd'hui.

C'est dans la Station Absalom que l'on trouve le plus de nains et c'est aussi là-bas que leurs guildes et clans ont le plus de pouvoir, tout comme dans les Citadelles stellaires, des vaisseaux aussi grands qu'une ville. Les communautés naines importantes sont rares sur d'autres mondes mais on trouve tout de même des petits rassemblements disséminés dans les colonies extrasolaires des Mondes du Pacte. De nombreux nains sont attirés par le minage des astéroïdes et les Citadelles stellaires sont donc courantes dans la Diaspora.

Les communautés naines plus importantes se focalisent souvent sur les traditions et se battent pour empêcher que leurs artisanats, leurs lois et leurs inimitiés ne tombent dans l'oubli. Ce traditionalisme pousse parfois les membres d'autres races à voir les nains comme des individus passésistes, voire rétrogrades. Les nains se montrent sans aucun doute prudents lorsqu'il s'agit de s'approprier de nouvelles technologies et peinent à changer leur mode de vie mais, dès le moment où ils considèrent qu'une nouvelle technologie est sûre et efficace, ils s'en emparent rapidement pour satisfaire leurs besoins. Les nains sont souvent des mécanos, des mystiques ou des soldats. Ils s'entendent bien avec les gnomes, les halfelins, les humains et d'autres races liées à Golarion, même s'ils expriment parfois leur avis de manière peu délicate vis-à-vis des androïdes et de leurs formes artificielles élégantes et se trouvent beaucoup de points communs avec les kasathas et les korasha lashuntas.

La Quête du ciel est l'une des plus importantes traditions naines selon laquelle Torag aurait ordonné à son peuple de quitter leurs demeures souterraines sur Golarion et de livrer une guerre sur plusieurs générations pour atteindre la surface. De nombreux nains pensent que la Quête du ciel est accomplie, mais certains continuent d'explorer au-delà des frontières des Mondes du Pacte, convaincus que le voyage initial n'était que la première étape de cette quête et que Torag souhaite à présent qu'ils trouvent un ciel extraterrestre particulier pour accomplir leur destin.

La plupart des nains mesurent entre 1,20 mètre et 1,35 mètre de haut pour un poids de 75 à 100 kilos. On considère qu'ils atteignent l'âge adulte à 40 ans et peuvent vivre jusqu'à 450 ans.

TRAITS RACIAUX

Modificateurs aux valeurs de caractéristiques : +2 Con, +2 Sag,

-2 Cha

Points de vie : 6

Taille et type : les nains sont des humanoïdes de taille Moyenne et de sous-type nain.

Armes familières : les nains sont formés au maniement des armes de corps à corps simples et évoluées et obtiennent le don de Spécialisation martiale avec ces armes au niveau 3.

Connaissances de la pierre : les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception pour remarquer des détails inhabituels dans les constructions en pierre, comme les pièges ou les portes cachées dans les murs ou les sols en pierre. Il suffit qu'ils s'approchent à moins de 3 mètres d'un tel élément pour bénéficier d'un test pour les remarquer et ceci qu'ils les recherchent activement ou non.

Ennemis anciens : les nains continuent de se former au combat contre leurs anciens ennemis, ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les créatures des sous-types orque ou gobelinoïde et d'un bonus racial de +4 à la CA contre les attaques effectuées par les créatures de sous-type géant.

Lentement mais sûrement : les nains possèdent une vitesse de déplacement au sol de 6 mètres mais celle-ci n'est pas modifiée lorsqu'ils sont encombrés ou s'ils portent une armure lourde. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons, les sorts et les pouvoirs magiques. De plus, lorsqu'ils ont les deux pieds sur le sol, ils bénéficient d'un bonus racial de +4 à leur CAC contre les manœuvres offensives de bousculade et de croc-en-jambe.

Vision dans le noir : les nains peuvent voir dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres.



PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

GLOSSAIRE

Ce glossaire donne de courtes définitions des termes basiques utilisés dans le *Livre de règles Starfinder*. Les définitions des termes spécifiques à la construction de vaisseaux spatiaux, aux combats de ces vaisseaux et aux poursuites à bord d'un véhicule ne figurent pas ici. Pour en savoir plus sur la construction des vaisseaux, consultez la page 292, pour les combats spatiaux, consultez la page 316 quant aux poursuites et combats entre véhicules, consultez les pages 278 et 282.

1 naturel. Cela se produit quand vous lancez un dé à vingt faces en suivant les mécanismes du jeu et que vous obtenez un 1. Le 1 naturel est synonyme d'échec automatique s'il sort sur un jet d'attaque ou de sauvegarde, même si vos bonus devraient en faire un succès.

20 naturel. Cela se produit quand vous lancez un dé à vingt faces en suivant les mécanismes du jeu et que vous obtenez un 20. Le 20 naturel est synonyme de succès automatique s'il sort sur un jet d'attaque ou de sauvegarde, même si les chiffres indiquent que vous devriez normalement échouer.

À terre. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 273.

Abri. Bonus défensif que vous obtenez lorsqu'un objet bloque les attaques ennemies sur la moitié de votre corps ou plus. Voir page 253.

Action complexe. Au combat, cette action vous permet d'accomplir des tâches complexes, comme de charger ou d'attaquer à plusieurs reprises. Voir page 248.

Action de mouvement. Au combat, cette action permet de se déplacer d'au maximum sa vitesse ou de préparer une pièce d'équipement. Voir page 247.

Action rapide. Au combat, action ne prenant qu'un bref laps de temps. Normalement, vous ne pouvez en faire qu'une par round. Voir page 247.

Action simple. Au combat, cette action vous permet de faire une attaque ou de lancer un sort, par exemple. Normalement, vous ne pouvez effectuer qu'une action simple par round. Voir pages 244 à 247.

Affliction. Effet néfaste qui empire généralement au fil du temps et peut infliger des dégâts. La plupart des afflictions appartiennent aux catégories suivantes : malédiction, maladie, drogue ou poison. Voir les pages 414 à 419.

Agent. Classe dans laquelle votre personnage peut s'entraîner. Voir pages 60 à 67.

Agonisant. Cet état s'applique lorsque votre personnage est inconscient et aux portes de la mort. Voir page 250 pour savoir comment l'agonie fonctionne et page 273 pour en savoir plus sur l'état agonisant.

Agrippé. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage et représente une manœuvre offensive classique (voir page 246). Voir page 273 pour connaître les détails de cet état.

Alignement. Description générique de la morale et de l'éthique du personnage. Voir page 24-25.

Allié. Un allié est une créature que le personnage considère comme serviable. Certains pouvoirs lui permettent de faire bénéficier un allié d'un effet positif. C'est au MJ de décider qui est un allié et qui ne l'est pas en cas de doute. Voir page 242.

Allonge. Votre allonge détermine la distance à laquelle vous pouvez attaquer des ennemis au corps à corps. Voir page 255.

Androïde. Race de personnage joueur courante. Voir pages 42-43.

Aptitude de classe. Un pouvoir obtenu grâce à votre classe de personnage. Voir page 59.

Armure assistée. Puissant équipement personnel qui offre une grande protection et nécessite une batterie. Voir pages 203-204.

Armure légère. Ce type d'armure privilégie la maniabilité plutôt qu'une lourde protection. Voir page 197.

Armure lourde. Ce type d'armure privilégie un haut degré de protection plus qu'une bonne maniabilité. Voir page 197-198.

Assourdi. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 273.

Attaque à distance. Vous effectuez ce type d'attaque contre une cible éloignée à l'aide d'une arme à distance ou de jet. Voir page 245.

Attaque au corps à corps. Vous effectuez cette attaque en combat rapproché avec une arme de corps à corps contre une créature que vous menacez. Voir page 245.

Attaque d'opportunité. C'est une réaction spéciale que vous pouvez accomplir lors d'un combat rapproché, lorsqu'une créature que vous menacez baisse sa garde. Voir pages 248-249.

Attaque. Toute action que le personnage effectue et qui peut endommager la cible. Lors d'un combat, une attaque s'effectue à distance (en tirant avec un fusil laser ou en lançant une grenade par exemple) ou au corps à corps (comme avec un coup de couteau de survie). Les monstres effectuent souvent leurs attaques avec des armes naturelles, comme des griffes, mais peuvent aussi avoir accès à des attaques spéciales. Voir page 240.

Augmentation. Pièce d'équipement technologique ou biologique qui modifie votre corps et vous donne des avantages spéciaux. Les augmentations technologiques sont cybernétiques, les biologiques sont biotechnologiques. Voir pages 208 à 212.

Aveuglé. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 273.

Base polymère universelle (BPU). Base de la technologie dans la plupart des Mondes du Pacte. Chaque BPU dispose d'une minuscule composante multifonctionnelle, pas plus grosse qu'un grain de riz. Les BPU s'utilisent parfois comme monnaie. Voir page 233.

Bonus. Modificateur numérique positif que vous ajoutez à votre jet de dé ou à une valeur fixe, comme le précise la règle concernée. En général, deux bonus de même type ne se cumulent pas. Voir pages 266-267.

Camouflage. Quand un ennemi ne peut pas vous voir distinctement, ses attaques ont un risque d'échouer à cause du camouflage. Voir page 253.

Capacité de transport. Votre capacité de transport représente le volume que vous pouvez transporter. Voir page 167.

Case. Une case sur la carte de combat quadrillée représente un carré de 1,50 mètre sur 1,50 mètre. Voir pages 255-256 pour en savoir plus sur la taille et l'espace occupé.

Cassé. Cet état applique un effet néfaste sur une armure, une arme ou une autre pièce d'équipement. Voir page 273.

Catégorie d'armes. Groupe d'armes qui infligent des dégâts de manière similaire, comme les lasers. Voir pages 183 à 90.

Chancelant. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 274.

Charisme (Cha). Cette caractéristique représente votre apparence, votre magnétisme et votre personnalité. Voir page 21.

Classe d'armure (CA). Ce nombre représente la difficulté qu'il y a à toucher le personnage en combat. Un personnage dispose de deux classes d'armure : énergétique (CAE) et cinétique (CAC). Voir page 240.

Classe d'armure cinétique (CAC). Ce nombre représente la difficulté à vous toucher en combat avec une attaque infligeant des dégâts suite à un impact physique. Voir page 240.

Classe d'armure énergétique (CAE). Ce nombre représente la difficulté à toucher votre personnage lors d'un combat en utilisant une attaque qui inflige des dégâts d'énergie. Voir page 240.

Classe. Elle représente votre entraînement dans une discipline particulière qui vous donne un éventail de pouvoirs. Voir pages 58-59.

Combat. Ce terme désigne généralement un combat tactique qui se déroule sur une carte quadrillée et se découpe en rounds au cours desquels les personnages disposent chacun d'un tour. Voir page 238.

Compétence de classe. C'est une compétence pour laquelle les membres d'une classe donnée ont des prédispositions. Si vous possédez un rang ou plusieurs dans une compétence de classe, vous recevez un bonus aux tests de compétence associés. Voir page 59 et 132.

Compétence. Une compétence représente une catégorie concrète de tâches, de domaines de connaissance et d'autres champs d'expertise. Voir pages 132 à 149.

Confus. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir pages 274-275.

Constitution (Con). Caractéristique représentant votre santé et votre endurance. Voir page 21.

Coup critique. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque et que le résultat du d20 est un 20, on parle de coup critique. Vous lancez le double des dés de dégâts habituels et votre arme peut infliger un effet supplémentaire. Voir page 245.

Créature. Participant actif dans le monde du jeu. Il peut s'agir d'un personnage (joueur ou non) ou d'un monstre.

Créditstick. Unité monétaire standard utilisée dans les Mondes du Pacte. Voir page 166.

Cumulable. Fait référence aux valeurs (souvent des bonus) de même type que les règles vous autorisent à additionner. Voir page 266.

d100 (dé de pourcentage). Cela veut dire que vous devez lancer le dé pour générer un nombre entre 1 et 100. Si vous n'avez pas de d100, vous pouvez lancer deux dés à 10 faces, l'un représentant les dizaines, l'autre les unités. Un set de d100 se compose d'un dé à 10 faces avec les multiples de 10 (10, 20, 30, etc.) et d'un autre dé à 10 faces avec les multiples de 1.

d4, d6, d8, d10, d12, d20. Ce sont des expressions abrégées pour les jets de dés. Elles sont souvent précédées d'une valeur numérique, par exemple 1d4. Elles indiquent quels dés lancer pour déterminer une variable, comme la quantité de dégâts qu'inflige une arme. Le premier nombre indique le nombre de dés à lancer, celui qui suit le « d » indique le nombre de faces des dés à lancer. Par exemple, 2d12 veut dire que vous devez lancer deux dés à douze faces, ce qui vous donnera un résultat compris entre 2 et 24. S'il n'y a pas de nombre avant le « d », lancez un seul dé du nombre de faces indiqué. Par exemple, « lancez un d10 » veut dire qu'il faut lancer un dé à dix faces. Parfois, vous verrez une référence à un dé rare qui ne figure pas dans le set de base indiqué en gras, comme 1d3. Dans ce cas, utilisez les maths pour simuler le résultat, par exemple en lançant 1d6 et en divisant le résultat par deux en arrondissant à l'entier inférieur.

Dégâts cinétiques. Voici les types de dégâts cinétiques les plus courants : contondant, perforant, tranchant. Les attaques infligeant des dégâts cinétiques visent la classe d'armure cinétique de la cible. Voir page 169

Dégâts contondants. Type de dégâts cinétiques. Voir page 169.

Dégâts d'acide. Type de dégâts d'énergie. Voir page 169.

Dégâts d'électricité. Type de dégâts d'énergie. Voir page 169.

Dégâts d'énergie. Les dégâts d'énergie les plus courants sont l'acide, l'électricité, le feu, le froid et le son. Les attaques infligeant des dégâts d'énergie visent la classe d'armure énergétique de la cible

(voir page 240). Voir page 169 pour en savoir plus sur les dégâts d'énergie.

Dégâts de feu. Type de dégâts d'énergie. Voir page 169.

Dégâts de froid. Type de dégâts d'énergie. Voir page 169.

Dégâts perforants. Type de dégâts cinétiques. Voir page 169.

Dégâts tranchants. Type de dégâts cinétiques. Voir page 169.

Dégâts tranchants. Type de dégâts cinétiques. Voir page 169.

Dégâts. Valeur numérique à soustraire des points d'endurance ou de vie d'une cible après une attaque réussie à son encontre. Voir page 250.

Degré de difficulté (DD). Valeur représentant le total le plus faible à partir duquel le personnage réussit un jet de sauvegarde, un test de compétence ou un autre test du même ordre. Voir page 132 et 241.

Déplacement prudent. Ce mouvement réfléchi vous permet de vous déplacer de 1,50 mètre par une action de mouvement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Voir page 247.

Dextérité (Dex). C'est une caractéristique qui représente votre agilité, votre équilibre et vos réflexes. Voir pages 21.

Don. Un pouvoir qui ne vient pas de votre race, classe, thème, ni rang de compétence. Voir pages 152-153.

Drift. Le Drift permet aux vaisseaux spatiaux de parcourir de grandes distances, mais il faut recourir à la technologie pour y accéder. Voir page 291.

Drogue. Ce type de poison a, au départ, un effet bénéfique. Voir pages 231-232.

Ébloui. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 275.

Échelle d'évolution. Représente la progression de l'effet d'une affliction telle qu'une malédiction, une maladie, une drogue ou un poison. Voir pages 414 à 417.

Échelon. Terme mesurant la puissance d'un ordinateur, d'un vaisseau spatial et d'autres éléments.

Effet de coup critique. C'est un effet d'arme qui s'applique lorsque vous infligez des dégâts avec un coup critique. Voir pages 182-183.

Effrayé. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 275.

Émissaire. Classe dans laquelle votre personnage peut s'entraîner. Voir pages 68 à 75.

Emplacement de sort. Les emplacements de sort représentent le nombre de sorts de chaque niveau que vous pouvez lancer quotidiennement. Voir page 330.

En apesanteur. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 275.

Enchevêtré. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir pages 275.

Encombré. Cet état s'applique quand vous transportez un volume vous mettant dans l'inconfort. Voir page 275.

Endormi. Cet état applique un effet négatif sur le personnage. Voir page 275.

Enflammé. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 275.

Ennemi majeur. Un ennemi qui représente un véritable danger pour vous. Voir page 242.

Ennemi. Une créature que vous cherchez à blesser ou qui cherche à vous blesser. Certains pouvoirs et effets visent uniquement les ennemis. En cas de doute, c'est au MJ de déterminer qui est un ennemi et qui ne l'est pas. Voir page 242.

État. Situation susceptible d'affecter une créature pendant une période prolongée. Voir pages 273 à 277.

Étourdi. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

Facteur de puissance (FP). C'est l'expression numérique de la difficulté d'une rencontre contre une créature, un piège, un danger ou une autre menace. Voir page 389.

Faillie. La Faillie est une période d'obscurité universelle qui a duré une période indéfinie et s'est terminée il y a environ 300 ans. Voir page 424.

Faire 10 ou faire 20. Ces options de test de compétence sont parfois disponibles si rien ne vous menace et que vous avez beaucoup de temps devant vous. Voir page 133.

Fasciné. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

Fatigué. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

Fiévreux. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

Force (For). Caractéristique représentant votre musculature et votre puissance physique. Voir page 20.

Hébété. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

Hémorragie. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

Humain. Race de personnage joueur courante. Voir pages 44-45.

Immobilisé. Cet état résulte de la manœuvre offensive de lutte. Voir page 276.

Imprécis. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

Inconscient. Cet état s'applique lorsque votre personnage est assommé, mais vivant. Voir page 276.

Intelligence (Int). Caractéristique représentant votre érudition et vos capacités de raisonnement, souvent associée à la connaissance et l'éducation. Voir page 21.

Jet d'attaque. Cela représente votre tentative pour frapper une autre créature lors d'un combat. Le jet d'attaque est égal au résultat de votre jet de d20 plus vos bonus d'attaque avec une arme. Il est ensuite comparé à la classe d'armure idoine de la cible. Voir page 240.

Jet de d20. Il faut lancer un unique dé à vingt faces. Les tests de caractéristique et de compétence et les jets d'attaque et de sauvegarde sont tous des jets exigeant de lancer un unique dé à vingt faces puis d'ajouter divers modificateurs.

Jet de Réflexes (Réf). Ce type de jet de sauvegarde mesure la capacité du personnage à éviter les effets de zone et à se sortir de situations imprévues. Voir page 241.

Jet de sauvegarde (JdS). Représente la tentative du personnage pour éviter ou mitiger un effet dangereux. On utilise souvent l'abréviation JdS. Voir pages 241-242.

Jet de Vigueur (Vig). Ce type de jet de sauvegarde mesure la capacité du personnage à résister aux épreuves physiques. Voir page 241.

Jet de Volonté (Vol). Ce jet de sauvegarde représente la capacité du personnage à résister aux effets mentaux. Voir page 241.

Jeu de rôle (JdR). C'est une histoire interactive au cours de laquelle le maître de jeu plante le décor et présente des défis tandis que les joueurs endossent le rôle des héros et tentent de surmonter ces épreuves. Starfinder est un JdR.

Joueur. Une personne qui incarne un personnage joueur en jeu.

Kasatha. Race de personnage joueur courante. Voir pages 46-47.

Lashunta. Race de personnage joueur courante. Voir pages 48-49.

Maître de jeu (MJ). Ce joueur gère les règles et contrôle les divers éléments composant l'histoire et le monde du jeu. Il a pour mission de veiller à ce que le jeu reste juste et passionnant, il cherche à ce que les joueurs finissent par atteindre leurs objectifs, mais seulement après avoir surmonté maints dangers et s'être montrés héroïques.

Maladie. Cette affliction représente un agent qui vous infecte et peut être contagieux. Voir pages 414-415.

Malédiction. Effet magique et affliction qui se déclenche d'ordinaire lorsque vous effectuez une action donnée. Voir page 414.

Malus. Ce modificateur numérique est à soustraire d'un jet de dé ou d'une valeur fixe, selon ce qu'indiquent les règles du jeu. À la différence des bonus, les malus n'ont pas de type. Toutefois, plusieurs applications du même malus ne se cumulent généralement pas – on applique le plus élevé seulement. Voir page 267.

Maniement. Le personnage est apte à manier une arme s'il a été formé pour grâce à sa classe ou à un don. Voir page 243.

Manœuvre offensive. Type d'action simple susceptible d'avoir divers effets en cas de réussite. Voir page 246.

Mark (Mk). On peut acheter certains objets dans une version plus ou moins efficace, ce qui fait varier leur prix. Un objet mark 3 est plus cher et plus puissant que la version mark 2, etc.

Mécano. Classe dans laquelle votre personnage peut s'entraîner. Voir pages 76 à 89.

Menacer. Vous menacez toutes les cases dans lesquelles vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps. Voir page 255.

Modificateur. Cette valeur numérique s'ajoute à un jet de d20, comme un jet d'attaque ou de sauvegarde ou un test de compétence. Un modificateur peut être positif (bonus) ou négatif (malus). Voir pages 266-267.

Monstre. Un monstre est un PNJ, en général trop étrange ou pas assez intelligent pour être un personnage joueur ou qui ne peut pas devenir PNJ à cause d'autres qualifications. Il peut être un allié ou un ennemi ou jouer un autre rôle.

Mort. Cet état s'applique une fois votre personnage décédé. Voir page 250 pour savoir comment fonctionne la mort et page 276 pour en savoir plus sur l'état mort.

Mystique. Classe dans laquelle votre personnage peut s'entraîner. Voir pages 90 à 99.

Nauséux. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 276.

Niveau d'objet. Cette valeur reflète la complexité, la durabilité et la puissance d'une arme, d'une armure ou d'une pièce d'équipement. Voir page 167.

Niveau de classe. Une valeur qui représente votre nombre de niveaux total dans une classe spécifique. Voir page 26.

Niveau de lanceur de sorts (NLS). Cette valeur représente le nombre total de niveaux dont vous disposez dans une classe de lanceur de sorts. Certains effets, comme les sorts, ont des variables basées sur ce niveau. Voir page 331.

Niveau de personnage. Cette valeur représente le nombre total de niveaux que vous possédez, toutes classes confondues. Voir page 26.

Niveau de sort. Valeur exprimant la puissance relative d'un sort. Le niveau d'un sort va généralement de 0 à 6. Voir page 330.

Niveau. Selon le contexte, cela peut désigner votre niveau de lanceur de sorts, de personnage, de classe ou celui d'un sort ou d'un objet ou encore un autre mécanisme de classement défini dans le cadre des règles.

Objet hybride. Pièce d'équipement qui utilise la magie et la technologie pour fonctionner.

Objet magique. Pièce d'équipement qui fonctionne grâce à la magie. Voir pages 222 à 225.

Objet technologique. Pièce d'équipement qui utilise la technologie pour fonctionner. Voir pages 218 à 221.

Paniqué. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 277.

Paralysé. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 277.

Personnage joueur (PJ). Personnage créé et interprété par un joueur.

Personnage non joueur (PNJ). Personnage contrôlé par le MJ conçu pour interagir avec les joueurs et faire avancer l'histoire.

Piège. Danger environnemental qui risque de vous blesser si vous le déclenchez. Voir pages 410 à 413.

Point de caractéristique. Vous utilisez ces points lorsque vous créez votre personnage puis tous les 5 niveaux pour augmenter ses caractéristiques. Voir pages 18-19.

Points d'endurance (PE). Mesure votre réactivité et votre énergie. Lorsque vous subissez des dégâts suite à une attaque, vous perdez des points d'endurance avant de perdre des points de vie. Voir page 22.

Points d'expérience (PX). Vous les recevez pour avoir remporté une rencontre. Une fois que vous avez atteint un certain total de points d'expérience, vous augmentez votre niveau dans une classe, ce qui s'appelle « gagner un niveau ». Voir page 26 pour quelques informations sur les points d'expérience.

Points de persévérance (PP). Voici le réservoir intrinsèque de ténacité de votre personnage. Son total augmente au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux. Il sert à alimenter des pouvoirs spéciaux. Voir pages 22-23.

Points de vie (PV). Représente les dégâts que vous pouvez encaisser avant de tomber inconscient ou de mourir. Lorsque vous subissez des dégâts alors qu'il ne vous reste plus de point d'endurance, vous perdez des points de vie. Voir page 22.

Poison. Affliction représentant l'effet d'une substance toxique sur une cible. Voir page 232.

Port. Le personnage est apte à porter une armure s'il a été formé pour grâce à sa classe ou à un don. Voir page 242.

Pouvoir extraordinaire (Ext). Représente un entraînement intensif ou une capacité innée, mais pas une capacité ni une influence magique. Voir page 262.

Pouvoir magique (Mag). Fonctionne comme un sort et vient généralement d'un pouvoir racial ou d'une aptitude de classe. Voir page 262.

Pouvoir surnaturel (Sur). Attaque, défense ou autre capacité magique à votre disposition. Voir page 262.

Pris au dépourvu. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage quand il n'est pas préparé au combat. Voir page 277.

Race. Réfère généralement à votre espèce, comme humain ou ysoki. Voir page 40 à 55.

Rang. Le rang désigne souvent un rang de compétence investi dans une compétence donnée pour refléter votre entraînement dans ce domaine. Vous recevez un certain nombre de rangs de compétence à distribuer à chaque fois que vous gagnez un niveau. Voir page 132.

Réaction. Action très rapide que vous effectuez en réponse à un déclencheur spécifique, même si ce n'est pas votre tour. Voir pages 248-249.

Recroquevillé. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir pages 277.

Réduction de dégâts (RD). Capacité à ignorer un montant donné de dégâts cinétiques. Voir page 264.

Rencontre. Une rencontre est un événement qui vous présente un problème donné à résoudre. Voir page 388.

Résistance aux énergies. Ce nombre représente la quantité de dégâts d'énergie qu'une créature spécifique peut ignorer. Voir page 265.

Résistance à la magie (RM). Représente la protection innée d'une créature contre la plupart des sorts. Voir page 264.

Round de surprise. C'est le premier round du combat si une partie des belligérants seulement sont conscients de la présence de leurs adversaires. Voir page 239.

Round. Dans un combat tactique, un round équivaut à six secondes. Le combat se déroule par rounds, les combattants jouant chacun leur tour au cours d'un round. Voir page 238.

Sagesse (Sag). Caractéristique représentant votre bon sens, votre perception de l'environnement et votre intuition. Voir page 21.

Sans défense. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 277.

Secoué. Cet état applique un effet néfaste à votre personnage. Voir page 277.

Shirren. Race de personnage joueur courante. Voir pages 50-51.

Solarien. Classe dans laquelle votre personnage peut s'entraîner. Voir pages 100 à 109.

Soldat. Classe dans laquelle votre personnage peut s'entraîner. Voir pages 110 à 117.

Sorts. Ces formules magiques produisent un vaste éventail d'effets. Normalement, seul un personnage doté de niveaux dans une classe de lanceur de sorts (comme le mystique ou le technomancien) peut lancer un sort. Voir pages 300 à 335.

Stabilisé. Cet état s'applique lorsque votre personnage est inconscient, mais n'agonise pas. Voir page 277.

Surchargé. Cet état s'applique lorsque votre personnage transporte plus de volume qu'il ne peut le faire confortablement. Voir page 277.

Taille. Il y a neuf catégories de taille pour les créatures, chacune occupant un espace donné sur la carte de combat quadrillée en fonction de sa taille. Voir pages 255-256.

Technomancien. Classe dans laquelle votre personnage peut s'entraîner. Voir pages 118 à 125.

Test d'initiative. Le résultat du test d'initiative détermine l'ordre dans lequel vous agissez lors d'un combat. Le résultat de ce test s'appelle souvent votre initiative. Voir page 238.

Test de caractéristique. Pour tenter ce type de test, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de la caractéristique correspondante. Voir page 21.

Test. Un test est un jet de d20, éventuellement modifiable par une autre valeur. Voici les tests les plus courants : caractéristique, initiative, compétence. Voir page 8.

Thème. Représente un centre d'intérêt pour votre personnage, qui peut résulter de son historique, de son éducation ou de sa formation. Voir pages 28 à 37.

Type d'arme. Groupe d'armes qui s'utilisent de manière similaire, définie par la capacité de maniement des armes nécessaire pour les utiliser sans malus, par exemple arme légère. Voir pages 169-170.

Valeur de caractéristique essentielle. La valeur de la caractéristique la plus importante pour une classe donnée. Voir page 58.

Valeur de caractéristique. Ces valeurs numériques définissent vos talents bruts. Elles sont associées à des caractéristiques : Force, Dextérité, Constitution, Sagesse, Intelligence, Charisme. Voir page 20-21.

Vesk. Race de personnage joueur courante. Voir pages 52-53.

Vitesse. Votre vitesse indique la distance que vous pouvez parcourir en combat lors d'une unique action de mouvement. Voir page 255.

Volume. Le volume d'un objet représente son encombrement et son poids. Voir page 167 pour en savoir plus sur le volume.

Ysoki. Race de personnage joueur courante. Voir pages 54-55.

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

INSPIRATION

Starfinder le jeu de rôle s'inspire d'un grand nombre de sources en matière de science-fiction et de fantasy. Vous êtes à court d'idées pour un personnage ou une aventure ? Consultez les œuvres suivantes, les classiques comme les modernes.

LITTÉRATURE

Adams, Douglas. *Le Guide du voyageur galactique.*
Asimov, Isaac. *Les Robots et le Cycle de Fondation.*
Baker, Kage. *The Empress of Mars.*
Barlowe, Wayne. *Barlowe's Guide to Extraterrestrials and Expedition.*
Bear, Elizabeth. *Trilogie Jacob's Ladder.*
Brckett, Leigh. *Les histoires d'Eric John Stark.*
Bradbury, Ray. *Chroniques martiennes.*
Brin, David. *Le Cycle de l'Élévation.*
Burroughs, Edgar Rice. *Le Cycle de Mars.*
Butler, Octavia E. *Xenogenesis.*
Chalker, Jack L. *la série The Four Lords of the Diamond, la série Saga of the Well World et celle de Soul Rider.*
Cherryh, C. J. *L'Univers Alliance-Union, L'univers étranger et Le Cycle de Morgane.*
Cho, Zen. *Quatre Générations de Chang E.*
Cixin, Liu. *Le Problème à trois corps.*
Clarke, Arthur C. *Les Enfants d'Icare.*
Corey, James S. A. *La série The Expanse.*
Delany, Samuel R. *Le cycle La Chute des tours.*
Doyle, Debra & Macdonald, James D. *La série Mageworlds.*
Drake, David. *Hammer's Slammers, The Reaches, Seas of Venus.*
Foster, Alan Dean. *Humanx Commonwealth universe.*
Frank, Pat. *Alas, Babylon.*
Gatewood, David (rédacteur en chef). *Dark Beyond the Stars: A Space Opera Anthology.*
Gibson, William. *Neuromancien.*
Gloss, Molly. *L'Éclat du jour.*
Griffith, Nicola. *Ammonite.*
Haldeman, Joe. *La Guerre éternelle.*
Hamilton, Peter F. *La Saga du Commonwealth.*
Hao, Jingfang. *Invisible Planets.*
Heinlein, Robert A. *Étoiles, garde à vous ! et Révolte sur la lune.*
Herbert, Frank. *Dune.*
Hurley, Kameron. *The Stars Are Legion.*
Jemisin, N. K. *Les Livres de la terre fracturée.*
Jones, Diana Wynne. *The Homeward Bounders.*
Kaufman, Amie & Kristoff, Jay. *La série Illuminae.*
Kikuchi, Hideyuki. *Vampire Hunter D.*
Lackey, Mercedes (with Larry Dixon, Mark Shepherd, etc.). *La série The SERRAted Edge.*
Lackey, Mercedes (with Rosemary Edghill and Ellen Guon). *La série Bedlam Bard.*
Lafferty, Mur. *Six Wakes.*
Le Guin, Ursula K. *Le Cycle de Hain.*
Leckie, Ann. *Les Chroniques du Radch.*
Lee, Yoon Ha. *Ninefox Gambit.*
L'Engle, Madeleine. *Time Quintet.*
Lisle, Holly. *Hunting the Corrigan's Blood.*
McCaffrey, Anne. *Le Cycle de Pern.*
Miéville, China. *Légationville.*
Moon, Elizabeth. *Les séries Héroïne d'un jour et Vatta's War.*
Moore, C. L. *L'Aventurier de l'espace.*
Naam, Ramez. *La trilogie Nexus.*

Niven, Larry. *La série Known Space.*
Nix, Garth. *Shade's Children.*
Okorafor, Nnedi. *Binti et The Shadow Speaker.*
Perry, Steve. *La série The Matador.*
Robinson, Kim Stanley. *Le Cycle de Mars.*
Roth, Veronica. *Divergente.*
Russell, Mary Doria. *Le Moineau de Dieu.*
Sagan, Carl. *Contact.*
Shinn, Sharon. *La série Samaria.*
Simmons, Dan. *Les Cantos d'Hyperion.*
Singh, Vandana. *Somadeva: A Sky River Sutra.*
Smith, E. E. "Doc". *Le Cycle du Fulgur et Le Cycle de Skylark.*
Steakley, John. *Armor.*
Stephenson, Neal. *L'Âge de diamant et Le Samouraï virtuel.*
Sussex, Lucy. *The Queen of Erehwon.*
Theodoridou, Natalia. *The Eleven Holy Numbers of the Mechanical Soul.*
Watts, Peter. *Vision aveugle.*
Weber, David. *La série Autour d'Honor.*
Wendig, Chuck. *Star Wars: Aftermath.*
Williams, Liz. *Banner of Souls.*
Wilson, Kai Ashante. *A Taste of Honey.*

COMICS

Cabrera, Eva & Visaggio, Magdalene. *Kim & Kim.*
Cockrum, Dave. *Starjammers.*
De Landro, Valentine & DeConnick, Kelly Sue. *Bitch Planet.*
Diaz, Aaron. *Dresden Codak.*
Dragotta, Nick & Hickman, Jonathan. *East of West.*
Ezquerro, Carlos & Wagner, John. *La série Judge Dredd.*
Faerber, Jay & Godlewski, Scott. *Copperhead.*
Gibson, Ian & Moore, Alan. *The Ballad of Halo Jones.*
Kellett, Dave. *Drive.*
Lee, Mindy & Wiebe, Kurtis J. *Bounty.*
Maihack, Mike. *Cleopatra in Space.*
Nightow, Yasuhiro. *Trigun.*
Pak, Greg. *Planet Hulk.*
Remender, Rick & Scalera, Matteo. *Black Science.*
Staples, Fiona & Vaughan, Brian K. *Saga.*
Taylor, Howard. *Schlock Mercenary.*
Valentino, Jim. *Les Gardiens de la galaxie.*

JEUX VIDÉO

2064: Read Only Memories
Aerannis
Another World
Borderlands
Dead Space
Destiny
Deus Ex
DOOM
Environmental Station Alpha
EVE Online
Final Fantasy
Halo
Mass Effect
Master of Orion
Metroid
Phantasy Star

Sid Meier's Alpha Centauri
Star Trek Online
Star Wars: The Old Republic
Starcraft
Stellaris
Syndicate
System Shock
VA-11 HALL-A:
Wing Commander
X-COM
Xenoblade Chronicles X

CINÉMA ET TÉLÉVISION

2001 : l'odyssée de l'espace. Dir. Stanley Kubrick.
Æon Flux. Dir. Peter Chung.
Alien. Creator Dan O'Bannon.
Alien Nation. Dir. Graham Baker.
Arak le barbare. Creator Steve Gerber.
Avatar. Dir. James Cameron.
Les Aventures des Galaxy Rangers. Creator Robert Mandell.
Babylon 5. Creator J. Michael Straczynski.
Battlestar Galactica. Creator Glen A. Larson.
The Big O. Creators Kazuyoshi Katayama & Keiichi Sato.
Blade Runner. Dir. Ridley Scott.
Blake's 7. Creator Terry Nation.
Le Cinquième Élément. Dir. Luc Besson.
Cosmo : une odyssée à travers l'univers. Creators Carl Sagan, Ann Druyan & Steven Soter.
Cowboy Bebop. Creator Shinichiro Watanabe.
Crumbs. Dir. Miguel Llansó.
District 9. Dir. Neill Blomkamp.
Doctor Who. Creators Sydney Newman, C.E. Webber & Donald Wilson.
Event Horizon, le vaisseau de l'au-delà. Dir. Paul W. S. Anderson.
Ex Machina. Dir. Alex Garland.
Farscape. Creator Rockne S. O'Bannon.
Firefly. Creator Joss Whedon.
Futurama. Creator Matt Groening.
Les Gardiens de la galaxie. Dir. James Gunn.
Gravity. Dir. Alfonso Cuarón.
Interstellar. Dir. Christopher Nolan.
Jason X. Dir. James Isaac.
John Carter. Dir. Andrew Stanton.
Jupiter : le destin de l'univers. Dir. the Wachowskis.
Krull. Dir. Peter Yates.
Macross. Creator Shoji Kawamori.
Mad Max. Dir. George Miller.
Matrix. Creators the Wachowskis.
Métal hurlant. Dir. Gerald Potterton.
Metropolis (1927). Dir. Fritz Lang.
Metropolis (2001). Dir. Rintaro.
Minority Report. Dir. Steven Spielberg.
Moon. Dir. Duncan Jones.
Nausicaä de la vallée du vent. Dir. Hayao Miyazaki.
Pacific Rim. Dir. Guillermo del Toro.
Pitch Black. Dir. David Twohy.
La Planète des singes (1968). Dir. Franklin J. Schaffner.
Predator. Dir. John McTiernan.
Pumzi. Dir. Wanuri Kahiu.
Robotech. Creator Carl Macek.
Running Man. Dir. Paul Michael Glaser.
Serenity. Dir. Joss Whedon.

Seul sur Mars. Dir. Ridley Scott.
SilverHawks. Creators Jules Bass & Arthur Rankin Jr.
Les Singes de l'espace. Creator Gordon Bressack.
Space Battleship Yamato. Creator Yoshinobu Nishizaki.
Star Trek. Creator Gene Roddenberry.
Star Wars. Creator George Lucas.
Starfighter. Dir. Nick Castle.
Stargate. Creators Dean Devlin & Roland Emmerich.
Starship Troopers. Dir. Paul Verhoeven.
Steven Universe. Creator Rebecca Sugar.
The Thing. Dir. John Carpenter.
Total Recall. Dir. Len Wiseman.
Le Trou noir. Dir. Gary Nelson.
The Twilight Zone. Creator Rod Serling.
Westworld. Creators Lisa Joy & Jonathan Nolan.

JDR

Achtung! Cthulhu
Cyberpunk et Cyberpunk 2020
Expedition to the Barrier Peaks
Eclipse Phase
Firefly Role-Playing Game
Gamma World
Interface Zero 2.0
Lords of Creation
Mutant Chronicles
Numenéra
Part-Time Gods
Pathfinder JdR: campagne Iron Gods
Rifts
Shadowrun
SLA Industries
Space Opera
Spelljammer
Star Frontiers
Star Wars: Edge of the Empire
Titansgrave: The Ashes of Valkana
Torg
Traveller
Warhammer 40 000

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

INDEX

Abadar	483	Agilité surhumaine (Ext)	62	Assaut du solarien (Ext)	103
Abadarcorp	473	Agonisant	273	Assaut du soldat (Ext)	112
Aballon	436-437	Agrippé	273	Assourdi	273
Abris	253	Akashique	93	Assourdissement	182
Amélioré	254	Akiton	442-443	Astuce de mécano	78
Et attaques d'opportunité	254	Alignement	24-25	À terre	254, 273
Et obstacles bas	254	Alimentée	180	Athlétisme	136-137
Mou	254	Alliage d'adamantium	191	Escalader	136
Partiel	254	Alliés	242	Nager	136-137
Total	254	Allonge	180	Sauter	137
Accéder à un système non sécurisé	141	Altération magique	119	Attaque	240
Acrobaties	135-136	Amas de Tabori	463	À bord d'un véhicule	281
Déplacement acrobatique	135	Amateur passionné	31	À distance	240
Garder l'équilibre	135	Améliorations personnelles	212	Au corps à corps	240
Se libérer	135	Amorcer des explosifs	142	D'opportunité	249
Voler	135-136	Amplification	180	Attaque fatale (Ext)	112
Actions en combat	244-249	Analogique	180	Attaques foudroyantes (Ext)	103
Actions complexes	248	Androïdes	42-43	Aucturn	460-461
Actions de combat principales	244	Apaiser un animal	148	Augmentations	208-212
Actions de mouvement	247	Apostae	458-459	Automatique	180
Actions rapides	247	Archaïque	180	Avantage de l'agent (Ext)	61
Actions simples	244	Archétypes	126-129	Aventures et campagnes	388-393
Activer un objet	244	Argent	191	Conception des rencontres	388-389
Activité restreinte	244	Armes	168-195	Concevoir une aventure	388
Attaquer	244	À plasma	183	Gain de richesse	391
Attaquer à outrance	248	À projectiles	183	Gain d'expérience	390
Autres actions	249	Choc	184	Profil	388
Charger	248	Cristaux de combat solariens	170, 179, 186	Aveuglé	273
Combattre sur la défensive	245, 248	Cryogéniques	184	Bases du combat	240-243
Courir	248	D'agent	185	Jet d'attaque	240
Dégainer ou rengainer une arme	247	De corps à corps évoluées	169, 171-173	Les attaques à distance	240
Diriger ou rediriger un effet	247	De corps à corps simples	169, 171	Les attaques au corps à corps	240
Donner le coup de grâce	248	De précision	170, 178	Les réussites et les échecs automatiques	240
Effectuer un déplacement prudent	247	Des drones	82	Bénédiction divine	36
Effectuer une attaque d'opportunité	248	Des vaisseaux	302-304	Besmara	483
Effectuer une manœuvre offensive	246	Fusions	191-195	Biomes	396
Effectuer un tir de couverture	246	Grenades	170, 178-179, 186	Terrain aérien	396
Effectuer un tir de diversion	246	Incendiaires	185	Terrain aquatique	396
Feinter	246	Laser	185	Terrain avec collines et montagnes	397
Lâcher un objet	249	Légères	169, 173	Terrain désertique	397
Lancer un sort	246	Longues	169, 176-177	Terrain marécageux	397
Manipuler un objet	247	Lourdes	169, 177-178	Terrain sylvestre	397
Mettre fin à un sort	247	Munitions	168, 179, 190	Terrain urbain	398
Modifier votre prise	247	Propriétés spéciales des armes	180	Blessure	182
Préparer une action	249	Sans catégorie	187	Blessure grave	182
Railler en combat	249	Soniques	186	Blitz	113-114
Ramper	247	Spéciales	170, 179	Bluff	137
Réactions	248-249	Taille des armes	168	Bombardement	114
Recharger	247	Tenir et utiliser	168	Bonus	266-267
Retarder	249	Types d'armes	169-170	À la CAE et à la CAC	203
Se concentrer pour maintenir un sort	247	Armures	196-207	D'altération	266
Se déplacer à votre vitesse	247	Ajuster une armure	196	D'armure	266
Se mettre à terre	248	Améliorations	204-207	De base	266
Se mettre en défense totale	247	Assistées	203-204	De caractéristique	266
Se relever	247	Descriptions	199-202	De chance	266
Se replier	248	Emplacements d'amélioration	204	De circonstances	267
Utiliser une compétence	249	Emplacements d'arme	204	De Dextérité maximum	203
Utiliser un pouvoir spécial	247	Enfiler rapidement une armure	196	De moral	267
Adeptes compétents	101	Enfiler une armure	196	D'intuition	266
Affaiblissements temporaires de caractéristique	252	Légères	197	Divin	267
Afflictions	414-419	Lourdes	197-198	Racial	267
Maladies	414	Porter une armure	196	Bréthéda	456-457
Malédiction	414	Protections environnementales	196, 198-199	Briser des objets	409
Poisons	415-417	Respiration et pression	198	Briseur d'esprit	95
Agent	60-67, 180	Taille des armures	196	Cache amplifiée (Sur)	120
Exploits d'agent	63-67	Température	198	Cache de sorts (Sur)	119
Profil d'agent	66-67	Utilisation des armures assistées	203	Cacher un objet	140
Spécialisations des agents	62-63	Volume	204	Camouflage	253
Agent suprême (Ext)	62	Arquand	463	Chances de rater imposées par un camouflage	253
		Arrondir	243	Divers degrés de camouflage	253
		Assaut coordonné (Ext)	78		

Ignorer le camouflage	253	Conversion	500-511	Table	152-154
Total	253	Des monstres	501-503	Double handicap (Ext)	62
Canonnière	316	Des personnages	503-505	Double verrouillage (Ext)	87
Capacité de transport	167	Générale	500	Drones	77, 82-87
Limite de volume transportable	167	Corrosion	182	Construire votre drone	82-84
Volume des objets	167	Corruption des institutions juridiques et		Dons des drones	84
Capitaine	316	légales	32	Modules des drones	85-87
Capitaines libres (Les)	474	Créature	8	Réparation des drones	83
Caractéristiques essentielles	19	Créditsticks	166	Durée	270
Cassé	273	Créer ou détecter une contrefaçon	141	Ébloui	275
Casse-cou	62	Créer un personnage	14-17	Echnologie	167
Castrovel	438-439	Croc-en-jambe	181, 246	Effets des coups critiques	182
Célébrité	33	Culte du dévoreur (le)	495	Effrayé	275
Chaman stellaire	96	Culture	137-138	Élever un animal sauvage	149
Chancelant	182, 274	Daégox 4	464	Elfes	508
Changer l'attitude	139	Daimalko	464	Éloritu	485
Chaos	24	Damoritosh	484	Embroid	465
Chaotique	24-25	Déceler un message secret	147	Émissaire	68-75
Charisme	21	Déchiffrer des écrits	138	Improvisations de l'émissaire	70-72
Chasseur de primes	29	Découverte exceptionnelle	37	Profil d'émissaire	74-75
Chasseur émérite	29	Définir un itinéraire	146	Savoir-faire maîtrisé	72-73
Chasseur réactif	29	Dégâts	240-241	Empathe	93
Chef d'escouade	34	À distance	241	Empire stellaire azlant	465, 496
Chercher	145	À distance avec une arme de jet	241	En apesanteur	275
Chevaliers de Golarion (Les)	475	Au corps à corps	241	Enchevêtré	275
Chevaliers infernaux (Les)	476	Cinétiques	169	Enchevêtrement	181
Chevaucher une créature	148	Critiques	321	Encombré	275
Cible	272	D'énergie	169	Endormi	275
Classe d'armure (CA)	8, 16, 240, 292	Des armes	169	Enflammé	275
Classe d'armure cinétique (CAC)	240	Infligés aux caractéristiques	241	Ennemis	242
Classe d'armure énergétique (CAE)	240	Massifs	250	Environnement	394-409
Classes	15, 58-129	Minimaux	241	Atmosphères	395-396
Climat	398-400	Multiplier les dégâts	241	Biomes	396-398
Brouillard	399	Non létaux	251	Climat	398-400
Pluie et la neige	398	Degré de difficulté (DD)	241	Corps astronomiques	394-395
Prévoir le temps	149	Degré de difficulté (DD)	8	Espace	394
Résister à un climat extrême	149	Déguisement	138-139	Protections environnementales	196
Tempêtes	398	Demi-elfes	506	Règles environnementales	400-405
Vents	399	Demi-orques	507	Éox	450-451
Combat arcane	112-113	Démoraliser	144	Épuisé	276
Combats spatiaux	9, 316-327	Déplacement rapide (Ext)	61	Équipement	166-235
Actions de l'équipage	322-326	Déplacements et position	255-259	Technologiques	218-221
Attaquer	320	Autres types	258-259	Érudit	30
Commencer	316-317	Fuite et poursuite	258	Érudit émérite	30
Concevoir des rencontres	326	Sur courte distance	257	Escamotage	140
Dégâts	320-321	Sur longue distance	258	Espion	62
Déplacements	319	Tactique	256	Esquive totale (Ext)	61
Énergie insuffisante	317	Dérober un objet	140	Essaim (L')	496
Préparation	316	Désactiver un appareil	142-143	États	274
Rôles	316	Désactiver un dispositif magique	144	Critiques	321
Rounds et phases	317	Désarmement	181, 246	Étourdi	276
Combats tactiques	9	Descripteurs	269	Étourdissant	181
Combustion	182	Desna	484	Étourdissement	182
Commandant	34	Destruction	246	Évaluer la solidité	143
Communautés	405-406	Détecter les mensonges	147	Évolués (Les)	477
Communion profonde	36	Détecter une section factice	141-142	Exocortex	77, 87
Compétences	132, 132-149	Détective	62	Expérience	390
Acquérir des compétences	132	Détruire ou réparer un système ou un		Due aux combats spatiaux	326
DD des tests de compétence	392	module	142	Expert en recherches	30
De classe	59	Dévoreur (le)	485	Explorateur	62
Identifier des créatures	133	Dextérité	21	Explorateur émérite	31
Résumé des compétences	134	Diaspora	448-449	Explorateur stellaire	31
Se rappeler quelque chose	133-134	Diminutions permanentes de caractéristique		Explosion	181
Tests de compétence	132-133		252	Fabriquer des équipements	235
Confus	274	Diplomatie	139	Drogues, poisons et médicaments	148, 231
Connexion	91	Discrétion	140	Objets magiques	144
Pouvoir de connexion	91	Dispersion	181	Objet technologique	143
Sort de connexion	91	Divertir	140	Ordinateur	142
Consortium de l'aspis	495	Don de combat	111	Factions et organisations	472-481
Constitution	21	Dons	152-163	Faire 10 ou 20	133
Contact guérisseur (Sur)	92	Conditions	152	Faire diversion	137
Contacts sur le marché noir	32	Dons de combat	152	Faire les poches	140

PRÉSENTATION

CRÉATION DE
PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES
TACTIQUESVAISSEAUX
SPATIAUXMAGIE
ET SORTSMENER
LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE
PATHFINDER

Fantôme	62	Interface spécialisée (Ext)	78	Monnaie	166
Fantôme dans la machine (Ext)	79	Interface supérieure (Ext)	79	Monstre	8
Fasciné	276	Intimidation	144	Mort	250, 276
Fatigué	276	Intrusion (Ext)	77	Des monstres et des PNJ	250
Feinte offensive (Ext)	61	Invisible	263	D'un personnage joueur	393
Feinter	137	Invisibles (les)	497	Multiclassage	27
Fer froid	191	Iomédae	487	Multitâches (Ext)	87
Fiévreux	276	Jédarat	466	Munitions	168, 170, 179, 190
Figures acrobatiques	319	Jet d'attaque	8	Charges	168
Fois et religions	482-493	Jets de sauvegarde	8, 241, 335	Missiles et projectiles spéciaux	168
Autres divinités	493	Réflexes	241	Projectiles	168
Fondu de vitesse	35	Terminologie	242	Mysticisme	144-145
Forçage (Ext)	78	Vigueur	241	Mystique	90-99
Force	20	Volonté	241	Connexions	93-97
Front de		Jeu de rôle	6	Profil de mystique	98-99
libération des androïdes	478	Kasathas	46-47	Nains	511
Fusion de sorts (Ext)	120	Lancée	182	Nauséeux	276
Fusions d'arme	191-192	Langage improvisé	37	Neutre	24-25
Descriptions	192-195	Langages	40-41	Niveau	8
Installer et transférer des fusions	191	Lao shu po	487	D'un objet	167
Multiples et cibles multiples	192	Lashuntas	48-49	Négatifs	252
Niveau d'objet	192	Liavara	454-455	Non létale	182
Prix	192	Lien mental (Mag)	92	Noyau d'énergie amélioré (Ext)	84
Sceaux de fusion	191	Lien télépathique (Mag)	92	Nyarlahotep	488
Gagner sa vie	147	Ligne	182	Objets hybrides	226-227
Garde	114-115, 181	Ligne de vue	271	Objets magiques	222-225
Gnomes	509	Loi	24	Obtenir un accès privilégié	142
Grand Au-delà	470-471	Lothun	466	Officier scientifique	316
Gravité	401	Loup solitaire	35	Oras	488
Guérilla	115	Loyal	24-25	Ordinateurs	213-217
Guérisseur	94	Lutte	246	Orikolai	467
Hacker	63	Magie	330-339	Orry	467
Halfelins	510	Combiner des effets magiques	332	Paniqué	277
Hébété	276	Lancer des sorts	330-332	Paralysé	277
Hémorragie	182, 276	Magie renforcée	119	Parangon stellaire (Sur)	103
Hors-la-loi	32	Maître contrôle (Ext)	83	Pathfinder	500-511
Hors-la-loi émérite	32	Maître de jeu (MJ)	8	Pénétrante	182
Humains	44-45	Maître technicien (Ext)	79	Perception	145-146
Hylax	486	Maîtrise de compétence (Ext)	69	Perception aveugle	263
IA avancée (Ext)	84	Maîtrise (Ext)	69	Perception pénétrante	263
IA limitée (Ext)	83	Maîtrise totale (Ext)	69	Percer un déguisement	145
Ibra	486	Malus	267	Percevoir un effet mental	147
Icône	33	Aux caractéristiques	252	Persévérance harmonisée (Ext)	120
Icône émérite	33	D'armure aux tests	203	Personnage joueur (PJ)	8
Idari	446-447	Maniement des armes	243	Personnage non joueur (PNJ)	8
Identifier	133, 143, 145, 148	Maniement des armes et spécialisation	59	Peu maniable	182
Créature	143, 145, 148	Manifestation solaire (Sur)	101	Pharasma	489
Objet magique	145	Marchandises	232	Pièges	410-413
Sort en cours d'incantation	145	Matériaux	408-409	Créer un piège	411
Technologie	143	Matériaux spéciaux	191	Déclencher un piège	410
Illumination	181	Mécano	76-89	Désactiver un piège	410
Illumination (Sur)	92	Astuces de mécano	79-82	Détecter un piège	410
Immobilisé	276	Intelligence artificielle	77	Pilotage	146-147
Implants biotechs	211-212	Modules avancés	86-87	Piloter un vaisseau spatial	147
Implants cybernétiques	208-210	Modules de base	85-86	Piloter un véhicule	147
Imprécis	276	Profil de mécano	88-89	Pilote	316
Improvisation de l'Émissaire	69	Médecine	144	Pilote de chasse	35
Inconscient	276	Méga célébrité	33	Pilote émérite	35
Indice de verrouillage (IV)	292	Menaces	494-497	Pionnier des étoiles	128-129
Infatigable	29	Mener le jeu	387-421	Piratage à distance (Ext)	78
Influence sidérale (Sur)	103	Mentir	137	Piratage sans fil (Ext)	87
Informatique	140-141	Mercenaire	34	Pirater un système	142
Ingénierie	142-143	Mode stellaire (Sur)	102	Plan Astral	470
Ingénieur	316	Modificateur de Force	240	Points de construction (PC)	293-294
Initiative	238	Modifier son apparence	138	Points d'endurance (PE)	8, 22, 250
Injection	181	Module de compétence (Ext)	84	Récupérer des points d'endurance	251
Injection DD +2	182	Module mémoriel (Ext)	87	Points de persévérance (PP)	22
Intelligence	21	Modules avancés	84	Utiliser des points de persévérance	250
Intelligence artificielle (Ext)	77	Modules de base	84	Points de structure (PS)	292
Intendants (Les)	479	Modules pour exocortex (Ext)	87	Points de vie (PV)	8, 22, 250
Interface évoluée (Ext)	79	Mondes du Pacte	428-433	Récupérer des points de vie naturellement	251
Interface personnalisée (Ext)	77	Au-delà des Mondes du Pacte	462-469		

Points de vie temporaires	22, 251	Seuil critique (SC)	292	Compartiments annexes	297-299
Points d'expérience (PX)	8, 26	Seuil de dégâts (SD)	292	Construire des vaisseaux	292-305
Progression des personnages	26	Shadari	468	Contre-mesures défensives	299
Port des armures	242	Shirrens	50-51	Des Mondes du Pacte	310-311
Port des armures	59	Société des Explorateurs d'étoiles (Ia)	480	Détecteurs	299-300
Portée	271	Soins	144	Du Veskarium	314-315
Pouvoirs extraordinaires	59	Magiques et technologiques	251	Éoxiens	306-307
Pouvoirs spéciaux	262-265	Soigner des blessures mortelles	144	Exemples de vaisseaux	306-315
Pouvoirs extraordinaires (Ext)	262	Soigner les effets d'une drogue ou d'un poison	144	Kasathiens	308-309
Pouvoirs magiques (Mag)	262	Soigner une maladie	144	Modifier et améliorer	305
Pouvoirs surnaturels (Sur)	262	Soins prolongés	144	Navigation	290-291
Précision	182	Stabilisation prolongée	144	Ordinateurs	300
Précision offensive	115	Solarien	100-109	Piloter un vaisseau spatial	147
Préluria	468	Manifestation solaire	101-102	Propulseurs	296
Premier contact	37	Profil de solarien	108-109	Propulseurs Drift	300
Premiers secours	144, 250	Révélation stellaires	103-107	Quartiers de l'équipage	300-301
Préparer à boire et à manger	148	Soldat	34, 110-117	Réacteur	296
Nourritures et boissons	233	Optimisation d'équipement	111-112	Shirrens	312-313
Prêtre	36	Profil de soldat	116-117	Systèmes de sécurité	301-302
Pris au dépourvu	277	Styles de combat	112-115	Utiliser les canons d'un vaisseau spatial	147
Prise en tenaille	254	Soleil	434-435	Valeurs de caractéristique	18-21
Prodige (Ext)	78	Sombre domaine (Ie)	497	Achat des caractéristiques	18, 18-19
Profession	147	S'orienter	149	Description des caractéristiques	20-21
Progression des personnages	26-27	Sorts	335-385	Détermination aléatoire des caractéristiques	20
Propagation	182	De mystique	336-337	Détermination rapide des caractéristiques	19-20
Psychologie	147	Descriptions	340-385	Modificateurs	21
Quadruple attaque (Ext)	62	De technomancien	338, 338-339	Progression en niveaux et valeurs de caractéristique	21
Quadruple verrouillage (Ext)	87	Spécialisation martiale	243	Tests de caractéristique	21, 242
Races	40-55	Spécialisation martiale (Ext)	62, 69, 78, 92, 103, 112, 120	Véhicules	228-229
Rechargement rapide	182	Stabilisation prolongée	144	Actions	278-280
Recroquevillé	277	Stabilisé	277	Contrôle automatique	280
Recueillir des informations	139	Stabiliser	250	Dégâts de collision	229
Réduction des dégâts (RD)	264	Station Absalom	440-441	Exemples de véhicules	228-229
Refaire un jet	243	Structures	406-408	Incontrôlés	280
Règles de déplacement spéciales	257	Style de combat principal	111	Pilotage automatique	280
Règles tactiques	238-287	Style de combat secondaire	112	Piloter	147, 278-280
Actions en combat	244-249	Suaire Déchiré (Le)	469	Poursuites entre véhicules	282-287
Blessures et mort	250	Suivre des traces	149	Règles tactiques	278-281
Bonus et malus	266-267	Surchargé	277	Vendre des équipements	166-167
Définir les effets	268-272	Surcharge (Ext)	78	Vercas	444-445
Déplacements et position	255-259	Sur le bout de la langue	30	Vérité IA (Ext)	84
États	273-277	Surprise	239	Verrouillage de cible (Ext)	87
Modificateurs de combat	253-254	Survie	148-149	Veskarium (Le)	469
Pouvoirs spéciaux	262	Suzerain	95	Vesks	52-53
Sens	260-261	Talavet	490	Vision aveugle	265
Rencontre	8	Technique du style de combat principal	111	Vision dans le noir	265
Renversement	182	Technique du style de combat secondaire	112	Vision et lumière	261
Réparer un objet	143, 145	Technomancien	118-125	Vision nocturne	265
Repérer quelque chose	146	Altérations magiques	120-123	Vitesse	255, 319
Repositionnement	246	Profil de Technomancien	124-125	Vivre de la terre	149
Réseau de contrôle (Ext)	79	Télépathie	265	Voleur	63
Résistance à la magie (RM)	264-265, 335	Tempête blindée	113	Voyages interstellaires	424-425
Résistance aux énergies	265	Terrain et les obstacles	257	Voyage spatial	290-291
Responsabilité du clergé	36	Test	9	Navigation Drift	291
Révélation stellaire	102	Thèmes	28-37	Navigation et astrogation	290
Révélation ultimes	103	Sans thème	28	Weydan	491
Round	8	Tir embusqué	140	Xéno-chercheur	37
Sagesse	21	Touche-à-tout	31	Xéno-druide	97
Sale coup	246	Transcendance (Mag)	92	Xéno-protecteurs (Les)	481
Sans défense	277	Transmettre un message secret	137	Yaraésa	492
Santé	22-23	Traverser des cases occupées	256	Ysokis	54-55
Sarenrae	489	Triaxus	452-453	Zone	268-269
Savoir-faire maîtrisé	69	Triple attaque (Ext)	62	Zon-kuthon	492
Savoir-faire technologique (Ext)	120	Triune	490		
Savoir thématique	29	Univers	423-497		
Sciences de la vie	148	Chronologie	426-427		
Sciences physiques	148	Urgathoa	491		
Se cacher	140	Vaisseaux spatiaux	289-327, 392		
Secoué	277	Armature de base	294-296		
Séquelle handicapante (Ext)	62	Armes des vaisseaux	302-304		
Se rappeler quelque chose	133				
Services	233				

PRÉSENTATION

CRÉATION DE PERSONNAGES

RACES

CLASSES

COMPÉTENCES

DONNS

ÉQUIPEMENT

RÈGLES TACTIQUES

VAISSEAUX SPATIAUX

MAGIE ET SORTS

MENER LE JEU

UNIVERS

L'HÉRITAGE PATHFINDER

NOM DU PERSONNAGE

DESCRIPTION

CLASSE/NIVEAU

RACE

THÈME

TAILLE

VITESSE

SEXE

MONDE NATAL

ALIGNEMENT DIVINITÉ

JOUEUR

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

	VALEUR	MODIFICATEUR	VALEUR AMÉLIORÉE	MODIFICATEUR AMÉLIORÉ
FOR FORCE				
DEX DEXTERITÉ				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

COMPÉTENCES

RANGS DE COMPÉTENCE
PAR NIVEAU

	TOTAL	RANGS	BONUS DE CLASSE	MOD DE CARAC	MOD DIVERS
☐ ACROBATIES* (DEX)					
☐ ATHLÉTISME* (FOR)					
☐ BLUFF (CHA)					
† ☐ CULTURE (INT)					
☐ DÉGUISEMENT (CHA)					
☐ DIPLOMATIE (CHA)					
☐ DISCRÉTION* (DEX)					
† ☐ ESCAMOTAGE* (DEX)					
† ☐ INFORMATIQUE (INT)					
† ☐ INGÉNIERIE (INT)					
☐ INTIMIDATION (CHA)					
† ☐ MÉDECINE (INT)					
† ☐ MYSTICISME (SAG)					
☐ PERCEPTION (SAG)					
☐ PILOTAGE (DEX)					
† ☐ PROFESSION (CHA, INT, OU SAG)					
† ☐ PROFESSION (CHA, INT, OU SAG)					
☐ PSYCHOLOGIE (SAG)					
† ☐ SCIENCE DE LA VIE (INT)					
† ☐ SCIENCES PHYSIQUES (INT)					
☐ SURVIE (SAG)					

† Formation nécessaire ☒ Compétences de classe

* Le malus d'armure aux tests s'applique

NOTES SUR LES COMPÉTENCES

INITIATIVE

$$\text{TOTAL} = \text{MOD DEX} + \text{MOD DIVERS}$$

SANTÉ ET PERSÉVÉRANCE

	POINTS D'ENDURANCE	POINTS DE VIE	POINTS DE PERSÉVÉRANCE
TOTAL			
ACTUEL			

CLASSE D'ARMURE

	TOTAL	BONUS D'ARMURE	MOD DEX	MOD DIVERS
CAE CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE		= 10 +		
CAC CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE		= 10 +		
CA VS MANŒUVRES OFFENSIVES		= 8 +	CAC	
RD				
RÉSISTANCES				

JETS DE SAUVEGARDE

	TOTAL	JDS DE BASE	MOD DE CARAC	MOD DIVERS
VIGUEUR (CONSTITUTION)				
RÉFLEXE (DEXTERITÉ)				
VOLONTÉ (SAGESSE)				

BONUS D'ATTAQUE

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE (BBA)

	TOTAL	BBA	MOD FOR	MOD DIVERS
ATTAQUE AU CORPS À CORPS				
	TOTAL	BBA	MOD DEX	MOD DIVERS
ATTAQUE À DISTANCE				
	TOTAL	BBA	MOD FOR	MOD DIVERS
ATTAQUE DE LANCER				

ARMES

ARME	NIVEAU	BONUS D'ATT.	DÉGATS
CRITIQUE	PORTÉE	TYPE	MUNITIONS/UTILISATIONS
			SPECIAL
ARME	NIVEAU	BONUS D'ATT.	DÉGATS
CRITIQUE	PORTÉE	TYPE	MUNITIONS/UTILISATIONS
			SPECIAL
ARME	NIVEAU	BONUS D'ATT.	DÉGATS
CRITIQUE	PORTÉE	TYPE	MUNITIONS/UTILISATIONS
			SPECIAL
ARME	NIVEAU	BONUS D'ATT.	DÉGATS
CRITIQUE	PORTÉE	TYPE	MUNITIONS/UTILISATIONS
			SPECIAL

POUVOIRS

SORTS CONNUS

0 SORTS CONNUS

	SORTS CONNUS	SORTS QUOTIDIENS	SORTS UTILISÉS
1ER			

	SORTS CONNUS	SORTS QUOTIDIENS	SORTS UTILISÉS
2E			

	SORTS CONNUS	SORTS QUOTIDIENS	SORTS UTILISÉS
3E			

	SORTS CONNUS	SORTS QUOTIDIENS	SORTS UTILISÉS
4E			

	SORTS CONNUS	SORTS QUOTIDIENS	SORTS UTILISÉS
5E			

	SORTS CONNUS	SORTS QUOTIDIENS	SORTS UTILISÉS
6E			

DONNÉES, MANIEMENT DES ARMES ET PORT DES ARMURES

ÉQUIPEMENT

NIVEAU VOLUME

CRÉDITS

VOLUME
TOTAL

AUTRES RICHESSES

CAPACITÉ DE TRANSPORT

NORMAL

ENCOMBRÉ

SURCHARGÉ

POINTS D'EXPÉRIENCE

PX
GAGNÉSNIVEAU
SUIVANT

LANGUES

NOM DU VAISSEAU

ÉCHELON

FEUILLE DE VAISSEAU



MARQUE ET MODÈLE

TAILLE

ARMATURE

VITESSE

MANŒVRABILITÉ

COEFFICIENT DRIFT

ARMES
(PROUE)

ARMES
(BÂBORD)

ARMES
(POUPE)

ARMES
(TRIBORD)

ARMES
(TOURELLE)

ÉQUIPAGE

CAPITAINE

INGÉNIEURS

CANNONIERS

PILOTE

OFFICIERS SCIENTIFIQUES

NOTES

RÉACTEUR

PROPULSEUR DRIFT

SYSTÈMES

COMPARTIMENTS ANNEXES

CARGAISON/PASSAGERS

ÉTAT CRITIQUE

SYSTÈMES DE SURVIE (1-10)

☐ DYSFONCTIONNEMENT ☐ DÉFAILLANT ☐ DÉTRUIT

DÉTECTEURS (11-30)

☐ DYSFONCTIONNEMENT ☐ DÉFAILLANT ☐ DÉTRUIT

ARMEMENT (31-60)

PROPULSEURS (61-80)

☐ DYSFONCTIONNEMENT ☐ DÉFAILLANT ☐ DÉTRUIT

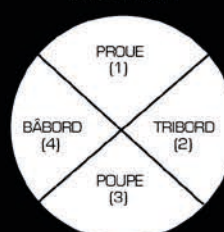
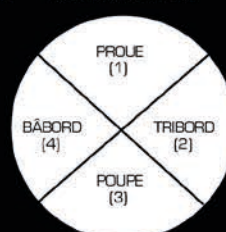
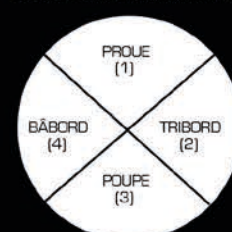
RÉACTEUR (81-00)

☐ DYSFONCTIONNEMENT ☐ DÉFAILLANT ☐ DÉTRUIT

DYSFONCTIONNEMENT

DÉFAILLANT

DÉTRUIT





OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT

NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Livre de règles. Black Book Editions. French translation©2018, Paizo Inc.

STARFINDER





C'EST L'INVASION !



STARFINDER

XÉNOARCHIVES

Affrontez ou alliez-vous à plus de 80 formes de vie bien curieuses dans ce bestiaire à la couverture cartonnée de 160 pages conçu pour Starfinder le jeu de rôle ! Chaque nouveau monde, chaque nouvelle station comporte ses propres dangers : d'étranges cultures, des machines tueuses robotisées, des prédateurs extraterrestres prêts à dévorer les explorateurs stellaires sans méfiance... Dans ces pages, vous trouverez les règles et l'écologie de créatures issues de tout le multivers, de l'équipement extraterrestre et bien d'autres choses. Et le mieux : un système de création de créatures robuste, afin que vous ne soyez jamais à court de nouveaux extraterrestres bizarres à combattre ou rallier à votre cause. Les règles de nombre de ces nouveaux organismes vous permettent même d'être vous-même l'extraterrestre, ce qui fait des *Xénoarchives* une collection de créatures à abattre, mais aussi une fascinante vitrine dans laquelle choisir des créatures à incarner ! Vous voulez jouer un cerveau flottant surévolué ? Un puissant draconien ? Une limace cristalline à base de silicone ? Explorez les limites de votre galaxie et de votre jeu avec les *Xénoarchives* Starfinder !

DISPONIBLE PROCHAINEMENT !



Paizo, Paizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc.

paizo.com